PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.5

PSP

卷首特报

PSP-3000情报大集合

PSP游戏最强年鉴

收录2008年3月～2008年8月期间发售的PSP游戏介绍

典藏攻略

梦幻之星 携带版 / 超级机器人大战A 携带版

高达 激战宇宙 / 星之海洋2 二次进化

乐高印地安纳琼斯 / 秘密特工叮当

英雄传说 空之轨迹



聆听神曲

《梦幻之星 携带版》

《英雄传说 空之轨迹》

乐曲精选CD

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.5

Life with PlayStation Portable



PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.5 专辑

CONTENTS

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

PLAYSTATION PORTABLE

CD曲目

《梦幻之星 携带版》乐曲精选

01 Save This World - vMIX

02 Shitenkaku

03 Old Rozenom City

04 Eathan

05 Habirao F.D.

06 Paracabana Coast

07 De Rol Le

08 Save This World - REMIX Short Version

09 Raia

10 Illminus

11 Growl, From The Dark Faith

12 Paracabana Coast - pMIX

13 Casino Volyale

14 MOTHER

15 Fight the Vicious Fate

《英雄传说 空之轨迹》乐曲精选

01 星の在り处 Full Ver.

02 银の意志 金の翼

03 Cry for me, cry for you

04 I swear

05 空を见上げて Ending version

06 空の轨迹

07 Rock on the Road

08 Sophisticated Fight

09 阳だまりにて和む猫

10 商业都市ボ-ス

11 リベ-ルの夸り

12 ル=ロックルへようこそ

13 Strepitoso Fight

14 风を共に舞う气持ち SC ver.

15 梦の续き

16 Determination of Fight

17 これが真の实力や!

18 金の道、银の道

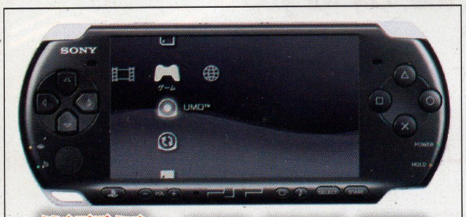
19 またいつか会うために

PSP-3000 情报大集合

PSP-3000的公布固然是意料之中，而我们更关心的是2度进化的PSP又将具备哪些功能。之前PSP-2000发售时，最大的亮点就是Slim ＆ Lite，凭借轻盈的身躯，吸引了一大群FANS的目光。而相隔一年之后的PSP-3000是否又能取得玩友们的芳心呢？还是让我们先来看看它的改进之处吧！

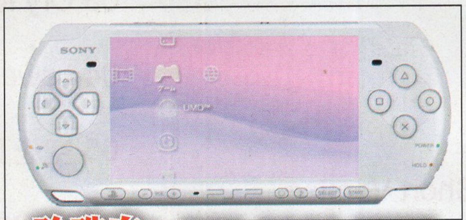
PSP-3000主机规格

2008年8月20日索尼电子娱乐（SCE）在德国莱比锡GC 2008游戏展展前发表会中正式发布了即将推出“PSP-3000”系列新款式PSP主机的消息。最先上市的PSP3000主机发布三种颜色：神秘银、钢琴黑、珍珠白。

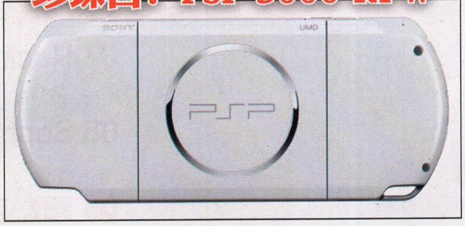


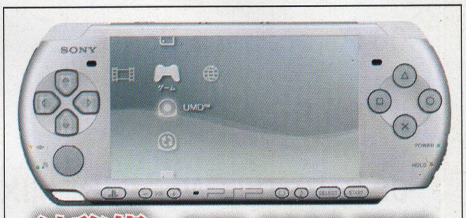
钢琴黑：PSP-3000 KPB





珍珠白：PSP-3000 KPW





神秘银：PSP-3000 KMS

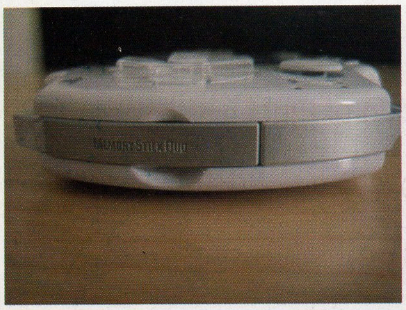


特点

背面的钢圈明显变窄很多
外形基本没有变化，尺寸为169.4×18.6×71.4 mm，重量为189g，与PSP-2000完全相同
左上角LOGO变成SONY字样，而非之前PS的品牌图标
HOME键改为PS图标
HOME、SELECT与START按键由半月芽状改为椭圆外形
音量按键右侧有麦克风入声开口
改掉了旧版本PSP2000仅能使用色差或D端子配合逐行扫描的电视输出画面的弊端



▲上为PSP-3000，下为PSP-2000。





▲左为PSP-2000，右为PSP-3000。





▶左为PSP-2000，右为PSP-3000。

PSP全版本参数对比表

商品名称	PSP-1000	PSP-2000	PSP-3000
外形尺寸	170×23×74mm	169.4×18.6×71.4mm	169.4×18.6×71.4mm
重量	280g（含电池）	189g（含电池）	189g（含电池）
CPU	1～333MHz	1～333MHz	1～333MHz
主内存	32MB	64MB	64MB
DRAM	4MB	4MB	4MB
扬声器	内置	内置	内置
显示器	4.3英寸16：9宽TFT液晶，480×272像素1,677万色	4.3英寸16：9宽TFT液晶，480×272像素1,677万色	4.3英寸16：9宽TFT液晶，480×272像素1,677万色
麦克风	无	无	内置
主要I/O	无线LAN（IEEE802.11b标准）（Wi-Fi），High Speed USB（USB2.0标准）（mini-B）	无线LAN（IEEE 802.11b标准）（Wi-Fi），High Speed USB（USB2.0标准）（mini-B）	无线LAN（IEEE 802.11b标准）（Wi-Fi），High Speed USB（USB2.0标准）（mini-B）
主要端口	本体电源输入端口，外部电源供给端口，耳机/话筒/线控端口，USB端口，存储记忆棒端口	本体电源输入端口，外部电源供给端口，视频/耳机/话筒/线控端口，USB端口，存储记忆棒端口	本体电源输入端口，外部电源供给端口，视频/耳机/话筒/线控端口，USB端口，存储记忆棒端口
视频输出	不支持	色差或D端子，逐行扫描	色差或D端子，逐行扫描/隔行扫描
按键	方向键（上下左右）、滑杆×1，△、○、×、□、L、R按钮×1，START、SELECT、HOME×1，POWER/HOLD开关×1，无线LAN（ON/OFF）开关×1，音量+/-按钮×1	方向键（上下左右）、滑杆×1，△、○、×、□、L、R按钮×1，START、SELECT、HOME×1，POWER/HOLD开关×1，无线LAN（ON/OFF）开关×1，音量+/-按钮×1	方向键（上下左右）、滑杆×1、△、○、×、□、L、R按钮×1，START、SELECT、PS按钮（外形变化）×1，POWER/HOLD开关×1，无线LAN（ON/OFF）开关×1，音量+/-按钮×1
红外接口	内置	无	无
电源	专用锂离子电池，外部AC适配器	专用锂离子电池，外部AC适配器	专用锂离子电池，外部AC适配器
内制驱动器	专用UMD驱动器，对应规格PSP Game、UMD Video	专用UMD驱动器，对应规格PSP Game、UMD Video	专用UMD驱动器，对应规格PSP Game、UMD Video
无线通信	最大16台同时连接通信	最大16台同时连接通信	最大16台同时连接通信
本机同捆绑配件	AC适配器，专用锂离子电池（1800mAh）	AC适配器，专用锂离子电池（1200mAh）	AC适配器，专用锂离子电池（1200mAh）

套装及周边

PSP-3000在欧洲将于10月15日推出，游戏同捆版售价将为199欧元，目前已经确定的同捆游戏包括：《哈利波特 混血王子》绑定版，《FIFA2009》绑定版，《巴兹问答大师》绑定版以及《GO!Messenger》绑定版。

PSP-3000新款主机预定10月14日在北美地区推出，将率先推出“《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装”以及“PSP 4GB记忆棒娱乐套装”等同捆版，定价为199.99美元。而不含附加游戏或周边的PSP-3000简装版会在稍晚时间推出，并将全面取代PSP-2000，定价为169.99美元。

而在9月2日进行的PSP日本年末战略发表会中，SCEJ公布了PSP-3000在日本上市的时间为10月16日（比美版还晚两天，实在让人意外），售价为19800日元，日本地区“PSP 4GB记忆棒娱乐套装”的售价则为24800日元，此外当然还有几个重头作品的同捆版（下文表格介绍）。另外，PSP-3000配套2200mAh大容量电池、全新D端子线以及便携包等周边也将与PSP-3000同步上市。

PSP-3000简装版

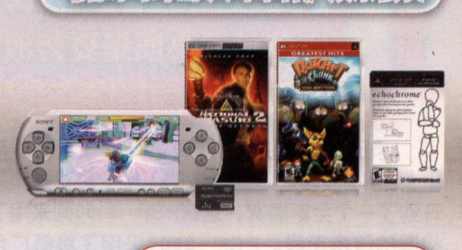




售价	19800日元
发售日	10月16日

内容：
PSP-3000主机1台
专用AC电源1个
1200mAh电池1个

《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装



售价	199美元
发售日	10月14日

套装内容：
《瑞奇与叮当 尺寸事件》游戏1套
《国家宝藏2》UMD电影1张
《无限回廊》PSN下载券
1GB记忆棒1根

PSP 4GB记忆棒娱乐套装（美）



售价 199美元
发售日 11月
套装内容：
《Everyday Shooter》
PSN下载券
4GB记忆棒1根

PSP 4GB记忆棒娱乐套装（日）



售价 24800日元
发售日 10月16日
套装内容：
4GB记忆棒（Mark2）1根
便携包1个
腕带1根
屏幕清洁布1块

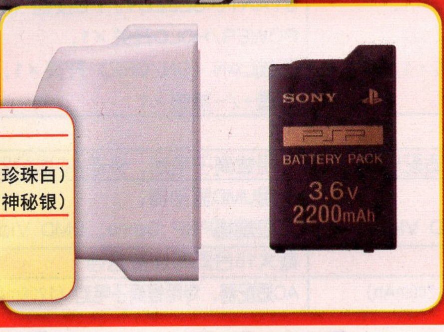
附件套装



售价 3800日元
发售日 10月16日
型号 PSPJ-15016
套装内容：
2GB记忆棒（Mark2）1根
便携包1个
腕带1根
屏幕清洁布1块

电池套装（2200mAh）





售价 5500日元
发售日 10月16日
型号 PSPJ-15018（珍珠白）
PSPJ-15019（神秘银）
套装内容：
2200mAh电池1个
专用电池盖1个

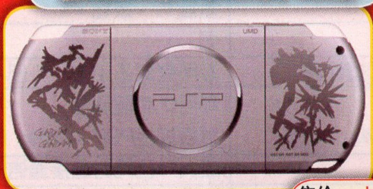
便携包





售价 1800日元
发售日 10月16日
型号 SCZM-92078（钢琴黑）
SCZM-92079（珍珠白/神秘银）

《机动战士高达 高达对高达》同捆版



售价 24840日元
发售日 11月20日

《啪嗒砰2》同捆版

售价 23800日元
发售日 11月27日

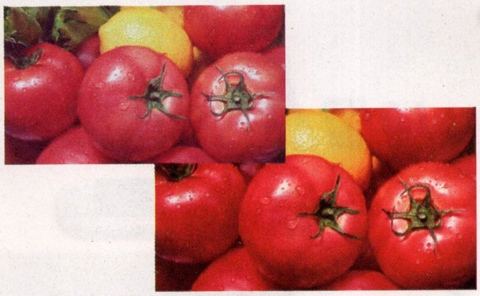
《异说 最终幻想》同捆版

售价 25890日元
发售日 12月18日

全面解析PSP-3000

1 广色域、高对比与防反光特性的高质量夏普液晶面板

PSP-3000最大的改良之处就在于显示效果上。NDSL通过液晶面板的改良令游戏画质提升到了一个全新层次，这次PSP-3000则采用了相同的改良手段。PSP-3000采用了具备广色域、高对比与防反光处理的新液晶面板，NTSC色域从原来的53%提高到85%，对比度从原来的400：1提高到2000：1，如此高的色域与对比度，再加上防反射处理技术，让PSP在室外强光下表现依旧优秀，艳丽的色彩让人震撼不已。之前PSP屏幕响应时间是30ms，到了冬天残像问题就更加明显，而PSP-3000屏幕响应时间为8ms，动态影像的残像得到改善。另外，这些屏幕改良的新特性同样还需要系统固件的配合。当开启PSP-3000的Wide Color之后，这些屏幕的新特性将充分显现出来，但会耗费更多的电量，游戏时间将会比PSP-2000缩短20～30分钟。而在Normal模式下，PSP-3000的显示效果则与PSP-2000没有太大差别，并且耗电量也与PSP-2000相同。

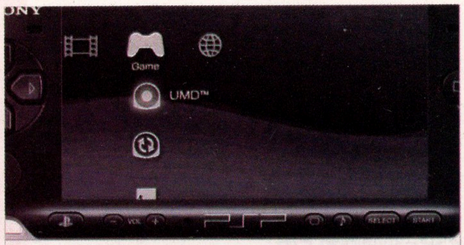




▲SCE官方给出的PSP-2000与PSP-3000色彩对比图（左为PSP-2000，右侧为PSP-3000）。

2 HOME键改为PS键

印有“PS”图标的导航键起于PS3手柄，玩PS3时按下手柄上的PS键可以呼出菜单、关闭PS3主机，甚至不退出游戏切换到XMB界面。以前PSP的HOME键功能很简单，就是退出游戏返回XMB，在PS模拟游戏下还负责进入设置菜单。而PSP-3000将HOME键改为PS键，自然也预示着功能的改变，已经确定，PSP-3000所搭载的4.10版官方固件下按PS键将会直接显示XMB界面。当然，PSP-2000通过升级固件也能



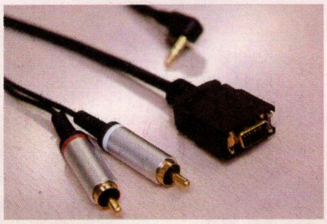
支持同样的功能。在游戏中呼出XMB界面后无法播放音乐、浏览图片或是观看视频，但不排除Sony未来加入这一功能。另外，PS导航键、SELECT与START在PSP-3000上的外形也发生了变化，都采用了椭圆型按钮，而非之前的半月芽形按钮。

3 内置麦克风方便网络聊天

Sony不断为PSP加强网络功能，不但从软件上为PSP加入更多网络功能，还在硬件上针对网络功能作出设计上的改良，PSP-3000内置麦克就是一个范例。配合Skype使用，PSP-3000已经彻底成为了一台PSPhone，而且麦克功能的加入也为游戏创立了拓展的方向，未来也会有更多的游戏应用这一功能，尤其是那些讲究配合、需要语音聊天功能的网络联机游戏，玩起来将会更加方便。麦克还可能为PSP开拓新的游戏玩法。也许下一版本的PSP还将加入摄像头，总之，加入麦克的PSP-3000让我们看出PSP系列还将有更远的路途要走，最终进化成一个功能更加完备的移动网络娱乐终端。

4 视频输出更简单

PSP-2000虽然已经加入了视频输出功能，但这项功能在玩游戏的时候可并不好使，如果你没有一台支持480P逐行扫描的中高端电视，是无法享受到这项功能的乐趣的，而且还必须要配合色差端子或日本独有的D端子才能将游戏视频输出到大电视上。而PSP-3000在这方面可就平易近人许多，它降低了PSP游戏登上大屏幕的门槛，不论你用什么电视、什么端子线，即使是AV端子，也同样能够将游戏画面输出到电视上。但游戏480×272的解析度却始终无法通过PSP放大，也就是说你依旧需要忍受大电视、黑边、小区域的PSP游戏画面。另外，PSP-3000支持PS3手柄也令电视上玩掌机又多了几分享受家用机的感觉。



5 按键手感改良

长久以来，PSP按键手感总是遭到广大玩家的诟病。最早的PSP-1000因为按键距离屏幕过近就曾出现过对位不准的问题，之后几经改良，可过硬的手感长久游戏还是会引起拇指不舒适的感觉。PSP-3000这次大胆地尝试了中心区域凹陷的独特键位设计，左侧方向键与右侧操作键的圆盘中心都为内凹结构，与拇指突起相适应，这样的设计相信对那些长时间游戏的玩家应该有所帮助。顺带一体，PSP-3000的外壳设计上也更为圆滑，虽然不直接触摸很难感受到这一点，但圆润的边缘倒角应该让PSP拿在手中更顺手些。



▲左为PSP-3000，右为PSP-2000。

6 钢圈瘦身强化

钢圈作为PSP的标志性特征之一，一道闪光，让人一眼就能认出握在对面那小子手里的正是21世纪的时尚新宠PSP。因此，就算钢圈由于材质问题易受磨损，成为玩家们的诟病之处，Sony也不会取消这一设计。这次PSP-3000吸收了前两代机型大钢圈的缺陷，终于修改了钢圈的设计，不但外形上更细，而且材料也更耐磨，解决了长久以来困扰PSP玩家的一个问题。另外，伴随钢圈材料的变化，PSP-3000的外壳材质也进行了改良，全新的材料不但能减少指纹，而且依旧不失主机表面的光泽。



7 固件改良

PSP-3000硬件上的诸多改良也要配合软件的支持才能实现，而4.10版官方固件正是为PSP-3000所设计的，下面就让我们来提前窥探一下它的几个新功能。

Color Space

之前我们也提到，PSP-3000能够通过调节显示模式从而选择是否发挥液晶屏幕的新特性，但付出的代价则是电池使用时间的缩短。而控制这一项设定的就是Color Space（色彩空间）这个全新功能，用户将会在XMB的System Settings （系统设定）菜单中找到它，而这个选项主要针对的是PSP-3000新机，用户可以通过这个选项设定屏幕显示的效果是Wide Color（广色域，使用PSP-3000硬件所具备的全色彩显示），还是Normal（普通色彩，使用近似PSP-2000的色彩模式显示），两者使用电池运行游戏的时间将会相差20～30分钟。

Automatic USB Connection

前面也提到，PSP-3000还将支持PS3手柄来进行操作，操作时PS3手柄的L2、R2以及右摇杆无效，其他按键则与PSP操作按键分别对应。而要让PSP-3000随时都能识别到通过miniUSB接口上一根特别的连接线所连接的PS3手柄，就需要PSP随时开放USB连接功能。4.10版自制固件所加入的“Automatic USB Connection”（USB自动连接）功能就是这个作用了。启动该功能之后，PSP只要通过USB接口与其他设备相连，就会自动切换到相应的USB模式，不再需要每次都进入设定菜单选择“USB连接”功能。

Noise reductionfor video out

PSP-3000将对视频输出进行优化，而除了从硬件上支持隔行扫描模式外，4.10固件内还会提供一个“Noise reductionfor video out”（视频减噪输出）的选项，对输出视频进行减噪优化，从而进一步提高输出视频的质量。不知道这项功能是否能同样应用在PSP-2000上。

PS按键返回功能

前文中我们已经提到，PSP-3000之所以将HOME键改为PS键，一方面是为了在接入PS3手柄进行操作时能够与PS3的PS键功能相对应，另一方面也是因为从4.10版固件开始，按下PS键将会出现XMB界面，而非之前那个功能单调的HOME退出菜单。虽然在游戏下我们依旧无法使用音乐与视频播放和图片浏览功能，但能够即时地调整一些设定也算是一种进步。当然，这项功能也将在老版本PSP上实现。

PSN下载

在Sony于9月2日召开的年末战略发表会上宣布，PSP将实现直连PSN进行网络购买与下载功能，而无需再经过PS3或PC购买、下载后传至PSP的繁琐过程。这项业务将于今秋最先在日本实行，用户不仅可以付费下载PS模拟器游戏，甚至完整版PSP游戏也将有下载，最先支持网络下载的PSP游戏将会是拥有人气角色多罗猫的《多罗电台》，今后还有《勇者别嚣张or2》、《啪嗒嘭2》等作品。

PS3当战卡

采用Adhoc模式联机的游戏，今后将可以通过PS3充当“战卡”的功能，与远在别处的玩家进行虚拟局域网联机。

8 电源改进?

根据最新消息，PSP-3000能够使用PSP-2000驱动，却无法使用PSP-1000的老充电器为其充电，让人有些诧异。说到电源，也难免让人想到神奇电池，经验证，PSP-3000放入神奇电池果然毫无反应，如果黑客无法找出新的漏洞，PSP-3000破解在短期内将无法完成。



花落小尘埃
——PSP与Galgame漫谈

文 宇轩

Galgame的历史

Galgame到底是什么？即使在观念大大开放的现在，还是有不少人会误认为Galgame即是色情游戏的代名词。其实，它并不是像“RPG”、“AVG”这些词汇一样专指哪一种游戏类型，而只是Girl Game的简称，也就是“美少女游戏”的意思。虽然几乎所有的美少女游戏都涉及浪漫的爱情或带有某种形式的挑逗意味，但是它们可能是也可能不是色情游戏。对于大部分Galgame而言，包含成人要素的版本大多是在PC平台上推出的，而不包含成人要素的版本多以家用机或掌机为主要平台。最初的美少女游戏大多都带有成人要素，比如较为有名的街机拼图游戏——《写真天蚕变》以及《脱衣麻将》这类。通常，它们都被誉为美少女游戏的始祖。但现在，大部分知名的Galgame都是以剧情、人设或者游戏本身为卖点，成人部分倒反而变得无关紧要，只是作为一个额外的卖点存在而已了。那种只为18禁内容服务的游戏，现在也有一个专门的名词——“Hentai Game”，其中“Hentai”源于日本“变态”的发音，也就是我们常说的“H”。从一些相关日站上我们可以看到，几乎每天都有几款H-Game在发售推出，虽然销量只有一万甚至几千套，但也是稳赚不赔的买卖了。

奇怪的是，Galgame似乎是只属于亚洲，特别是日本的文化。对于“奔放”的欧美玩家，这种日式风格的“含蓄”游戏似乎无法将他们吸引，也几乎没听说过哪个欧美厂商会制作Galgame的。最多不过像《蓝岛物语》的PC版，也仅仅只是EA代理发行（其PSP版由Arc System Works公司发行），国内小组制作而已。倒是在中国，由于审美观比较接近日本，又接触大量日式动画、游戏，近期反而涌现出了不少Galgame的同人游戏或是同人CD。

到了PSP发售的时候，高分辨率的图片为2D Galgame提供了基础的质量保障，大量移植和原创的Galgame开始涌进这个平台。现在，掌机玩家也终于能够领略到Galgame这种“边缘”游戏的魅力了。

心跳回忆

《心跳回忆》想必不用和大家多介绍了，这个游戏创造了Galgame销量史上的奇迹，辉煌一时。主角甫得到了光辉高中的入学许可，即将开始他那崭新的三年学生生活。在这一所浪漫的学校中，有着一个美丽的传奇故事：在毕业的那一天，如果女孩在传说的大树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终身被幸福快乐所祝福。而玩家就需要制定甫的各种学习、锻炼计划，最终赢得女孩们的芳心。

《心跳回忆》最早是在PC-E主机上推出的游戏，它成为了PC-E主机上销量第二的作品。其后，它又移植到了PS（54万5千份）、SS（37万份）、PC、GBC等多个平台。周边更是遍地开花，从OST、OVA到各种文具、视频、海报。Galgame史上惟一能与之一拼的，就只有“《秋之回忆》系列”了，可是《心跳》的人气却远超《秋之回忆》许多。可以说，《心跳回忆》为之后Galgame的发展起到了不可忽视的重要作用。

首先是女孩类型，《心跳回忆》确定了女主角万能、其他角色各具特色的公式，现在大部分Galgame都是这样设定的。还有如水蓝色发（虹野沙希的代表发色）、胸围尺寸与性格的关联（镜魅罗）、女扮男装（伊集院丽）、其他类型游戏的乱入（《心跳回忆》中出现了RPG等多种游戏元素）等等都成为了其后Galgame的一些通用经典设定。

可惜的是，在2代之后，“《心跳回忆》系列”便从此没落了下去。其3代由于人设不佳、剧情重复没有新意等等原因，只能以惨淡收场。即使是增加了一些有趣的新要素或者是推出女性专用版和Online版也无法挽回这个系列的颓势。

2006年3月9日，Konami在PSP上推出了系列初代的复刻版，我们终于不用忍受GBC那可悲的点阵画面和火星语一般的语音了。不过，这款《心跳回忆永伴你身边》同样显得毫无诚意可言。不但画面没有变成16：9，只是加了一个外框而已，也没有什么特别的新要素，所以销量惨淡也在大家的预期之中。

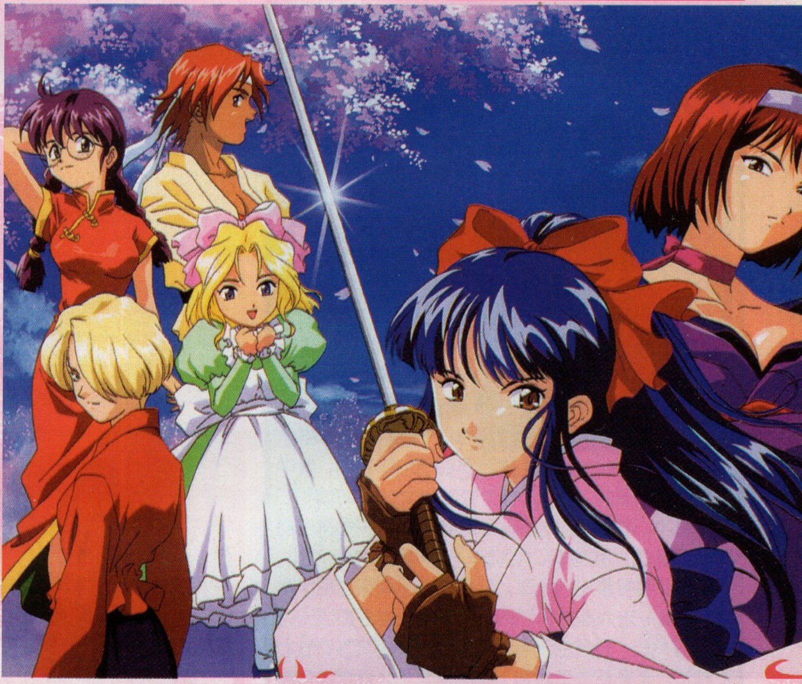


▲这样毫无诚意地加个框了事，让人感觉在玩模拟器一般。



三大类型

Galgame的形式多种多样，从AVG到SLG再到RPG，甚至现在有不少同人美少女游戏还以STG或FTG作为游戏的类型。不过，其中以下三大类型还是占了主流。它们分别是"模拟养成类游戏"、"电子小说类游戏"与"含有美少女元素的策略游戏"。模拟养成类游戏一般是指通过培养角色或自身育成来触发相关事件的游戏（好复杂的定义），其典型的代表有《美少女梦工厂》、《心跳回忆》和《同级生》，除了《美少女梦工厂》是直接培育少女外，其他两个都是通过自身培养来追求各种MM的。第二种类型电子小说类游戏是最常见的，由于其制作成本低，也用不着太多复杂的引擎，主要靠剧本和画师来撑场，所以简直是批量化生产。其代表有"《秋之回忆》系列"和Key社三部曲等等。第三种就是以美少女为主题S·RPG游戏，最著名的当然是SEGA的《樱大战》了，PC上的《战国兰斯》、《传颂之物》以及近期PS3上推出的《泪洒三重冠 花冠大地》等也都属于这个类型。三种类型各自有各自的长处，模拟养成类游戏的事件比较丰富，游戏性也更加强一些，但同时剧情的连贯感及代入感就差了一些。电子小说类游戏的剧情代入感最强，制作者可以控制每一个角色的出场、镜头、CG内容以及选择分支。不过其缺点就在于游戏性不高，一般除了选择选择分支外，几乎没有什么可以"玩"的地方。第三种类型的游戏性是最强的，即使你不是冲着美少女和恋爱去的，也能够从中找到一些别的乐趣。但是一般来说，它的代入感都不如电子小说那么强烈。



樱大战

《樱大战》是SEGA公司于1996年9月27日推出的著名游戏系列，也是S·RPG类Galgame的代表。在平时，游戏的发展和普通Galgame没什么不同，主角大神一郎可以与帝国华击团·花组的各名女性角色发展关系，谈谈恋爱。而到了战斗部分，则变成了传统的SLG类型。游戏最成功的地方在于它完美融入了日本宝家歌剧文化，将机械战斗与歌剧这两种看似完全不同的领域进行了完美的结合。宝家歌剧团成立于1913年，其成员全部均为未婚女性，结婚即意味着需要离开剧团（2代中神崎堇的剧情就由此而定），男角亦由女性"反串"演出（玛丽亚的专门职责），现有"花、月、雪、星、宙"五组等等，这些都与游戏中帝国华击团的设定完全一样。最有趣的是，《樱大战》的制作人广井王子为了打造一个能够媲美日本宝家歌剧团的舞台，还专门在现实中由《樱大战》原班声优每年举办一场"樱大战歌谣秀"。虽然赔钱是经常的事，但还是给众人带来了许多的爱与梦想。

另外，限时选择系统——LIPS也是这个系列的创新之处。传统Galgame出现选择分支的时候，游戏就会暂停，让玩家有足够的时间进行思考和分析。然而在《樱大战》中，每一个选择都会有限定的时间，如果你没有在限定时间内作出选择，则会自动成为"沉默"这个特殊的隐藏选项。这样一来，游戏就更加真实，剧情的发展也会与玩家心中的感受更加接近。PSP版《樱大战1&2》是《樱大战》初代与二代的合集，包括了大部分语音和所有的CG内容。游戏画面都经过了16：9的宽屏调整，使之更加符合PSP的特色。不过到现在为止，这款作品都没有被汉化。所以国内享受到PSP版乐趣的玩家也不是很多。



▲想知道为什么许多女性玩家也喜欢《樱大战》么？看图……

3D还是2D

虽然现在家用主机甚至掌机上大多都是以3D游戏为主了，但是，大部分Galgame还都是全程2D画面，分辨率大多也仅仅只有800×600。这并不完全是厂商在偷工减料，还有着其他的原因。

我们知道，Galgame的大部分卖点主要是集中在人物角色上和剧本上，而非特效、场景这类东西。如果将角色和场景做成3D，就一定会修改画师精心绘制的原画与镜头布置，产生马赛克、锯齿等瑕疵，达不到唯美的地步。所以，大多数情况下，厂商都只是直接将原画处理后放到游戏中，这样可以最大程度地还原游戏的卖点。当然，也有专门制作3D美少女游戏的厂商，比较有代表性的就是Illusion公司，还有TEATIME公司的"《らぶデス》系列"也比较有名。

不过这样一来，2D游戏角色缺乏动作性的弊病就被显露出来。对此，解决的办法有三个，一个是将角色处理成3D，并进行卡通渲染。比如《心跳回忆3》就是这样一款2D背景加上3D角色的游戏，不过销量并不理想……另一个办法是"《秋之回忆》系列"在《想君》中首次所采用的拟动系统，通过变换女性角色某个部位的图片来达到动画的效果，比如语音时嘴唇的开合等等。由于成本较低，现在大部分游戏公司在制作时都采用了这个办法。还有更直接的第三种就是在游戏中加入大段影像，甚至全程都采用动画影像来表示。比如"《互动剧场》系列"以及前阵子炒得沸沸扬扬的《School Days》都是以这种形式来制作的。



互动剧场

《互动剧场》是Production IG公司在PS上推出的一个Galgame系列，共分为《拥抱季节》、《双重角色》、《茉莉花》以及《雪割花》四部曲，分别代表春夏秋冬四个季节。它们都被分别移植到了PSP上，且均推出了繁体中文版。该系列其后又在PS2上推出了同样类型的数作，但都与美少女没有什么关联。

“《互动剧场》系列”的特色便是采用全程动画的形式来替代之前Galgame的静态演出，给玩家更多的代入感，而其余的地方都与普通电子小说类Galgame相同。每部作品都有丰富的分支剧情段落以及结局，大大满足了玩家的需要。四部曲在剧本上的相同点是，它们讲述的都是失忆少女的故事。不过由于是早期的实验性作品，动画的质量并不是很高，角色脸变形等崩坏现象时有出现。而《茉莉花》特别是《雪割花》的人设又过于奇特，一般玩家可能会不太习惯这种风格。

叶、键

“叶键”是玩家们对“Leaf”和“Key”合写的简称。其中“Key”社我们应该比较熟悉了，其主要由Tactic公司的《ONE 光辉的季节》制作组成员退社后投奔Visualarts母公司成立的。Key社从建立到现在为止的十年间，一共只推出过6款游戏，它们分别是《Kanon》（1999年）、《Air》（2000年）、《Clannad》（2004年）、《智代After It's a Wonderful Life》（2005年）、《星之梦》（2004年）和《Little Busters》（2007年）。其中《Clannad》历时整整3年才开发完成，这在Galgame界是极其少见的。Key社拥有大量的粉丝，它们被称为“键っ子”。国内早期的几个Galgame论坛之一的“KFC论坛”就是以汉化《Air》出名的。


▲《Clannad》动画版的广告都做到了电车上，可见其影响力不俗。

而说起Leaf，可能一些玩家就不会太了解了。其实，Leaf并不是一个会社的名字，而是Aquasoft公司旗下的一个品牌或者说是一个制作小组。一般来说，该社非18禁的游戏挂的都是Aquasoft的商标，其他的则是以Leaf为品牌发售的。成立于1994年的leaf旗下最著名的作品要数《To Heart》了。“通过在日常中出现的对话选择分支，借此获得不同的信息，最终完成目标对象的剧情”这个当下大部分Galgame游戏的定义便是由本作所确立的。起初，leaf社的作品都被冠以“Visual Novel Series”（新颖的视觉系列）这个头衔。但其后由于Konami公司恶意抢注了这个商标，所以不得不放弃使用。

除了《To Heart》，该公司旗下还有许多经典的Galgame作品，如《漫画同人会》。它是一款集育成和“同人”要素于一身的作品，完美地将游戏与现实中的ACG文化联系到了一起。玩家要设定每天的行动，例如绘画原稿、绘画封面、看电视或当兼职等，当玩者决定了同人志的名字、主题和页数等数据之后，便可以开始绘画，只要能在限期前完成并且交给印刷厂进行印刷，便可以参加每月一次的“COMIC PARTY”。当然，赚钱之余，也可以和几位女性角色谈谈恋爱、互相探讨一下人生什么的。该作还于2005年12月29日发售了PSP版，名为《漫画同人会 携带版》，完美地将原作搬到了PSP上。

Leaf社还有一些知名的S·RPG类型Galgame，比如《传颂之物》就是其中一款大红大紫的作品，甚至被改编成了全年龄的TV动画，可见其人气之高。另外一款剧情优秀的类似作品《泪洒三重冠》还在3D化后成为了PS3主机的首款Galgame。希望什么时候PSP也能从中分一杯羹。



人物小传

麻枝准（1975～）



只要玩过Key社三部曲的人，就不会不知道这位Galgame界有名的脚本作家、词曲作者——麻枝准。麻枝生于三重县，本名“前田纯”。小学生时代开始，麻枝就着手进行剧本和游戏书（带有分支选择并且拥有多重结局类型的书）的创作。据说只要是学校新闻就一定会登载他的小说。高中生时代的他开始进行词曲的创作活动，其中很多都是幻想曲。由于大学时曾用“Picopico的前田”这个名字，所以当初就职时也是希望成为一名音乐制作人而参加入社考试。应试过Falcom、Namco、Capcom等多家知名公司，但是在作品审查时都不幸落选。惟一进入面试环节的是当时一个游戏都还没有做过的TGL，但是由于忘记了需要提交的文件，立即被淘汰。于是在没有找到工作的情况下，麻枝决定转型成剧本作家，把目标锁定在成人游戏公司上。初次工作，麻枝在Scoop公司中担任《混沌女王辽子》的剧本，并且顺利完成。但是由于和Scoop的环境格格不入，在完成了剧本后他也退出了Scoop，加入了当时更小的制作公司Nexton旗下。之后担当《MOON.》、《ONE 光辉的季节》的剧本和音乐制作，并获得较高的评价。之后，他带着《MOON.》、《ONE 光辉的季节》开发团队中的几乎所有人转投Visual Arts门下，设立了一个新的小组——Key。

1999年，Key发表了它的第一部作品《Kanon》，麻枝也因此而成为大热门，和久弥直树（Key社另一剧本作家）一起成为了当时Galgame游戏的剧本作家代表。2000年的第二作《AIR》发表以来，“麻枝”几乎成了Key的代名词。直到2006年的作品《Little Busters》之后，麻枝准宣布引退，在Key社今后的作品中将不再担当脚本一职。2008年4月1日，Key社的新作《Rewrite》公布，麻枝准如之前所说，不再担任脚本一职，只负责音乐和QC。担任主要剧本负责的是我们大家所熟悉的另一位剧本作者——龙骑士07（代表作《寒蝉鸣泣之时》）。

The lost "K"

比起目前当红的"Key"公司，"《秋之回忆》系列"的制作方——另一个"K"公司Kid的命运可谓是冰火两重天了。从2001年底，北京新天地互动多媒体有限公司代理发售了《秋之回忆》的简体中文版以来，Kid公司就对国内Galgame玩家带来极其深远的影响。"澄空学园"等一大批国内知名的Galgame论坛也是从Kid专题站发展起来的。Kid公司正式成立的时间是1988年5月12日，其手下的几个小组成员还曾经参与过《口袋妖怪》等大作的开发。最初这个公司的目标并不是Galgame，而是给别的厂商进行代工。比如《热血高校》、《双截龙2》等知名大作，都有Kid参与的影子。随后，小有积蓄的Kid竟然干起了硬件的买卖，开发了一款街机主板。不过销量惨淡的他们最后放弃了这个领域，重新回到了游戏开发的工作当中，并把重点放在了成本更小、制作更加简便的Galgame上，与F&C公司合作开发了SS版《Piaキャロットへようこそ》等经典名作。

Kid公司第一款正式自主开发的作品是SS平台的《6インチまいだーりん》，讲述的是一个小型机械少女的故事，虽然销量一般，不过也算是一种全新尝试。从这以后，Kid公司依然时不时代工或移植一些别的厂商的作品，甚至闹过从FC移植到GB的游戏——《无赖战士》首周只卖出1套的"国际笑话"。最终，醒悟的Kid决定从此走上完全自主开发的道路，而它的王牌就是我们所熟知的——《秋之回忆》。

由于PC平台没有分级限制，所以各种限制级的游戏层出不穷。刚刚出道的Kid也不敢贸然进军，只得在家用机上撑撑场面。好在前期宣传钱砸得够猛烈，"《秋之回忆》系列"顿时让Kid扎稳了脚跟。随后，Kid的另一款精心策划的游戏《Infinity》（后DC复刻版改名为《Never7》）在PS平台发售了。由于Infinity在英文中有无限的意思，切合游戏主题，国内大多把这个系列称之为《无限轮回》。虽然剧本比与时间轮回为主题的同类型游戏——《花、太阳、雨》（此游戏推出过NDS版）"内涵"了许多，但无奈人设实在是糟糕，销量未达到预期。

Kid最辉煌的时段，当然要数《秋之回忆2》发售之时了。彻底商业化后的Kid同时发售了OVA、周边、CD（《MO》全系列的CD约为100多张），在其后的3年内，Kid并没有进行太多的开发，而是转向Fans的周边作品或是进行平台移植。这种形式一片大好的景象，随着一款游戏的发布而发生了转变，它就是《无限轮回》系列"的第三作——《Remember11》。争执的方面有两个，其一是《R11》的剧情完全抛弃了恋爱的部分，转而变为极其严谨的科幻向作品。其二是制作人与剧本作者打越钢太郎发生了严重争执，随后离开了Kid公司。从此，这个老牌公司开始走向了下坡路。

无论是招牌系列的《秋之回忆4 从今以后》、《秋之回忆5 中断的胶片》也好，还是花重金打造的《We Are*》、《龙刻 RYU-KOKU》也好，都无法挽回Kid的颓势。2006年12月1日，就在大家还期待着"《无限轮回》续作"——《12RIVEN》推出的同时，Kid公司正式向东京法庭申请破产保护，这个经营了18年的公司，最终落下了帷幕。

不过，事情并没有就此结束。2007年11月30日，5pb.公司宣布旗下刚成立的分公司——5gk.（全名：Five Games KID）正式改名为"5pb.Games"，由原Kid几个核心人员组成。此后，"《秋之回忆》系列"的所有作品都将由5pb.公司发行。包括《秋之回忆6》和已经推出的数款PSP移植版。让我们期待着这个失而复返的"Kid继承者"会有什么样的表现吧。



▲比起key社早期的作品，《Ever17》的人设要好很多了。

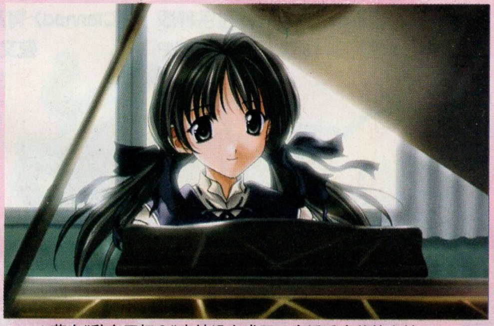
秋之回忆

《秋之回忆》原名为《Memories Off》，如果直译的话就是"停止回忆"的意思。由于其第一作的故事发生在秋季，引进公司大概从来没想过有续作这回事，所以就被翻译成了"秋之回忆"。后来有了品牌效应，想再改名就难多了。



1999年时，前有leaf、Elf等老牌公司挡路，后面还有麻枝率领的Key社围堵，形式非常严峻。口碑无论是对于普通游戏还是对于Galgame都是非常重要的东西，而Kid竟然没有一个口碑不错的独立品牌，实在是很令人发愁的事情。在这种情况下，"《秋之回忆》系列"完全是当初Kid公司孤注一掷的产品。除了人设限于公司资源问题差了一些之外，其他的内容都是用尽了浑身解数来务求完美。虽然最终的销售业绩并不是特别理想，但以新作而言，毫无疑问还是成功的。

"《秋之回忆》系列"目前为止一共推出了6款正统作品以及5款续作式的外传。其内容大多是围绕着"恋人的回忆"和"三角关系"这些单纯的恋爱元素展开的。其贯穿整个系列的经典名句便是——"雨什么时候会停"。这句话的含义有很多种，大概来说就是"停止回忆，把握现在"的意思。告诫玩家想要得到幸福，就必须抓住当前的每一刻每一秒，不要让过去不愉快的回忆扰乱了自己的心。



▲萤在《秋之回忆2》中被设定成了一个近乎完美的女性。

《秋之回忆2》是整个系列中最受好评的一款，不但人设提升了一层楼，剧本也较一代更加成熟一些。在一个平静的夜晚，一对恋人漫步在安详的沙滩，一切都显得那么温馨、浪漫。殊不知，一场危机正慢慢降临到了他们身上……除了剧本之外，《MO2》的音乐也堪称经典。游戏的音乐大多采用了钢琴作为主要演奏乐器，显得宁和、安详，再加上其中调用了贝多芬的《悲怆》、李斯特的《爱之梦》等知名钢琴作品，在情绪的烘托上几乎毫无挑剔之处可言。其初版PS和DC销量大约为4万套左右，这在Galgame界中是相当难得的了。

在2代的巅峰之后，"《秋之回忆》系列"开始走上了下坡路。其起因与《想君 秋之回忆3》和当时Galgame风潮格格不入有关。由于非18禁恋爱游戏大多都被限死在高中校园内（是不是大家都认为要是成人谈恋爱就必定应该发生些什么……），所以《想君》就突破性地将年龄层提高到了大学，主要事件都在一家校园旁的咖啡厅发生。这种调整还不算完，本作最要命的就是男性角色出人意料地多。大概是想要吸引女性玩家关注的原因吧，但结局是女性玩家没捞到，男性玩家也丢了个大半。抛开这些不说，《想君》的剧情还是非常不错的，特别是女主角之一的黑须彼方的性格设定，吸引了一大批为之疯狂的死忠。

《秋之回忆4 从今以后》在吸取了前作失败的经验之后，重新把主题回归到了高中生恋爱上。为了吸引那些丢失的老玩家，还故意将女主人公设计得与2代颇为相似。音乐风格、剧本线索也与2代有着较深的关联。可惜的是，本作并没有获得太大成功，从此以后，该系列彻底陷入窘迫的困境。现在系列的6代也已经由5pb.公司发行了，不仅将人设风格大大低龄化了一些，剧情方面也没什么出彩的地方。不知道要到何时这种颓势才能被挽回呢？

Deja Vu

Deja Vu是法文中的一个单词，不知是哪位智者在翻译的时候给了它一个最合理的解释——似曾相识。好吧，这一阶段，我们要来说说那些Galgame中似曾相识的经典设定。

告白地点的传说

所谓告白地点，当然是要有特殊意义。在许多Galgame的经典作品中，都出现了恋人们固定的告白场景。比如“《心跳回忆》系列”知名的“传说之树”，《秋之回忆2》中的登波离桥等等。只要在这些地方告白，就能得到永远的幸福。

天文部

如果你看到一位女生在屋顶向你招手，或者有一位女生莫名其妙进入了学校不得进入的屋顶，那她十有八九是天文部的，而且天文部只有她一名成员，而且天文部已经解散或快要解散了……《Air》、《ef》、《娇蛮之吻》等等都曾出现过这样的场景。

手制便当



Galgame里常会有女孩子送便当给主角的事件发生。发生这种事件时理所当然的应该是可喜可贺，但是偶尔也会碰到难吃便当的案例发生。便当似乎是一种代表性的示爱工具，这大概和日本的传统观念有着很深的关系。至于例子……你要举死我么？

束发带

从藤崎诗织开始，长直发并绑着束发带或缎带似乎就成了Galgame女主角的标志，这大概和束了发带之后角色会显得比较端庄有关吧。并且一般来说，在其后的剧情里，必定会出现一张女主角解开束发带，让长发随风飘扬的CG图片出现。阿门，果然雄性荷尔蒙的激发与特定场景有着直接的关系么？

失忆

“失忆”这种常常出现在电视、电影中的设定在Galgame中也频繁降临。比如《Kanon》中的泽渡真琴。当然，男主角也有失忆的，甚至更多。《Ever17》中的正太男主角就是其中之一，另外还有《智代After》中的朋也，《秋之回忆4 从今以后》的男主人公一跋，《Kanon》的男主角等等。由于这些都涉及到剧透，这里就不多说了。

Key社三部曲

Kanon

《Kanon》是Key社成立后所发行的第一款Galgame，曾经发售过各种版本，包括18禁和非18禁。如算上PSP版，应该已经有7个版本之多了。由于是第一款作品，《Kanon》似乎显得有些中规中矩，其人设的粗糙是游戏最大的诟病。不过，虽然在剧情上不及《Clannad》有深度，只是纯粹在情感上做文章，但阿雅、真琴等几段生死离别的剧情依然感动了不少玩家。自此之后，在游戏中加入令人感伤感动的要素，被统称为“泣きゲ－（催泪游戏）”的游戏开始流行，对此后这类Galgame游戏带来了相当大的影响。另外，Key社的这三部作品也被称为“催泪三部曲”，或者跟《One 光辉的季节》合称为“春夏秋冬”四部曲。



PSP版的Kanon有一个令人十分不满的缺陷，那就是中间部分会有一大段剧情没有语音，让人感觉是购买了“阉割版”。发售方对于此的解释是由于UMD容量限制所致。但奇怪的是根据导出的ISO来看，游戏的容量远低于UMD所能承载的1.8GB。到底其中内幕如何，就只有发售商自己才知道了。同样被阉割语音的PSP版Galgame游戏还有《Snow》。

Air

《Air》是Key社第二部作品，最早于2000年9月18日登陆PC平台。由于《Kanon》打下的扎实基础，《Air》还一度被评为20世纪末最后一个值得期待的AVG游戏。其初版与《Kanon》一样附带有少量成人CG，但随后便发售了全年龄版。《Air》讲述了一个关于天空的故事。一个会法术的木偶师国崎往人某日来到了一个海边小镇，并遇到了活泼但同时又有些孤僻的少女神尾观铃。她到底是否就是往人一直在寻找的那个飞翔在天空的有翼少女呢？1000年以前的那个悲剧，是否又会重新在现代上演？

不管怎么说，《Air》所造成的轰动效应远远超过了前辈《Kanon》。加入了传说等元素之后的剧本，也显得比《Kanon》更有深度一些。除了更加煽情的感人场面外，《Air》里还加入了一些发人思考的问题。比如观铃曾问过往人，“我们为什么要学习那些没有用的知识呢？”往人回答：“我们不是在学习这些知识本身，而是为了学习将来思考问题的方法……”这些要素在以往的Galgame中是几乎看不到的，从这部作品之后，Key社的游戏就逐渐偏离了Galgame只以“爱情”为中心的轨道，转而偏向了其他更深层次的社会思考。这点在其后的《Clannad》里表现得愈发明显。

好在这次发售商没有把我们雷到，《Air》的PSP版收录了全程语音并加入了可将CG图保存到PSP中做为桌面的功能，对于一个最终完美的版本来说，非常值得收藏。



Clannad



与Key社第2部作品《Kanon》和《Air》不同的是，《Clannad》最初就是以全年龄版为目标而发行的。最初发表时间预定为2002年，但随后便宣布延期至2003年，最后于2004年4月28日发售，共历时3年。据说Key社社长曾经天天抱怨制作人麻枝，"你再这样将剧本扩大下去，我们就要破产了啊"，可见其无制作的用心。这样"磨"出来的本作，剧本的长度自然十分惊人，如果你想看完所有的分支剧情，需要花近130个小时。游戏偏离了恋爱，而放在了"家庭"和"亲情"这个更大的主题之上。特别是正篇通关之后所出现的校园篇，甚至破天荒地出现了许多关于离婚和子女问题的讨论。其思想性远远凌驾于其他Galgame之上，对许多玩家的人生观、价值观都产生了深远影响。虽然本作还是属于Galgame范畴，但据调查，女性玩家占约了其中的10%，足以证明其独特之处。

Clannad的另一个特色便是各个女性角色的剧本长度都很平均，所以每一位都有固定的Fans群。风子、琴盈和智代的人气甚至赶超了"名誉"女主角古河渚，这在其他Galgame里是很少看到的。为此，麻枝还专门为智代制作了一个后传性质的游戏——《智代After It's a Wonderful Life》。它的剧本核心并没有太多的恋爱事件，和《Clannad》一样，也放在了家庭、儿女等深层次的人性探讨上，主题为"寻找人生的宝物"。其感人程度一点都不逊色于《Clannad》。最有意思的是，《智代After》中还附带有一个SLG模式，由于其创新的独特系统，可玩性颇高。不出意料的，《智代After》也将在不久后移植PSP，如果没有玩过的朋友强烈推荐去尝试一下。顺便提一句，它的人设是我们熟知的TONY大神（笑）。不过照这种趋势发展，是不是明年PSP版的《Litter Busters》也会和我们见面了？

万年好人男配角

有鲜花当然也要有绿叶。在大部分Galgame中，都会有一个男主角的"同班同学"或是从小的玩伴来充当"万年陪衬"的角色。他们除了帮男主角打听各种女性角色的三围信息、电话号码、约会地点之外，还会充当起搞笑丑角的作用。当然，他们也会时不时说出一些"内涵"的话，装装深沉或是帮助男主角脱离思想的黑暗。在故事的最后，你还会发现原来他和你喜欢的是同一个女孩，甚至告了白。不过结局往往是收了好人卡，最后祝主角幸福便消失了。比较经典的就是"《秋之回忆》系列中的稻穗信，在每一代中都是男主角恋爱成功不可缺少的关键人物，留过学下过印度，整天满口"那妈思嗲（印度打招呼用语）"。虽然一代里就企图和男主人公抢唯笑，未遂，但一直到最后都没有交到女朋友。他最经典的一句话便是："恋爱这种东西，当你看上人家的那一刹那就已经失败了。"

《Clannad》里的春原命运更加"悲惨"，总是承担着被智代踢飞的命运，但这个曾无数次被踢飞至脸变形的不良少年也有着极为天真和男人的一面。无论是古河渚线的3on3篮球赛也好，还是春原兄妹线中的那段兄妹之情也好，都让人难以忘却。

与它们类似的经典绿叶还有很多，这里就不再累赘叙述了，让我们记得那些配角做出的贡献，哪怕他们只是微不足道的小人物也罢。

Snow



由于《Kanon》动画版第一话名为《雪之少女》，就好象《Air》由于主题歌叫《鸟之诗》一样，《雪之少女》便成了《Kanon》的非主流中文叫法（其正式官方汉字名称应为"华音"）。这样一来，许多人都会把这款《Snow》与《Kanon》搞混。不过，它们之间还真的有不可忽视的共同点——它们都是visualarts旗下的子社开发的。请各位先看下面这段文字。

很久很久以前，天上就有龙的存在。龙是掌管雪的公主，某天，她爱上了一名人间的男子，但是，这段恋情就如同那空中楼阁般遥不可及。终于，龙忍不住降下了凡间，与人间的男子共结连理，并孕育出了一个生命。1000年之后，故事依然没有就此结束……主人公出云彼方被表姐邀请去她的老牌温泉旅馆打工，在昔时的记忆里，"龙神村"是一个常年为冰雪所覆盖的村庄。不幸的是，在去村子的路上由于过于匆忙而遭遇了落石的袭击，并受了让人感觉到绝望的、致命的重伤……也不知到底昏迷了多久，当彼方意识恢复时，发现自己已经躺在目的地——表姐经营的"龙神天守阁"里。彼方对此感到非常困惑，明明受了这么重的伤，为什么还活着呢？从那天起，彼方便注定被这看不见的命运所摆布……

这便是《Snow》的故事背景介绍，你是不是觉得有些眼熟？不用怀疑，在《Sonw》的编剧中，有一名就是曾经参与过《Air》Summer篇写作的凉元悠一，不像那才是有鬼呢。另外，一部续作性质的游戏——《朋友以上恋人未满》也已经在PC上发售，对《Snow》抱有感情的玩家可以去尝试一下。有趣的是，Galgame中还有另一部名为《S.N.O.W》的游戏，开发公司为XUSE，不过和雪没什么太大关系就是了。

Glossary

你以为你掌握了ACG中通用的那些"萝莉"啊、"御姐"啊、"正太"啊这类"普通"词汇就能够走遍天下了吗？呵呵，如果你进入某个"专业"Galgame领域，一定会被大量莫名其妙的词汇所"淹没"。下面我仅仅是举一些小小的例子，如果你感兴趣又有"胆量"的话，那就可以继而深入了。

爆弹 此词来源于《心跳回忆》中的系统，在一段时间不理一个女孩之后，就会被给予爆弹的警告。后来"爆弹"一词演变为了"危险迫在眼前"的代名词。

流星 指擦边球游戏或某个打擦边球的CG，在Galgame特别是全年龄的美少女动画中很常见。

口癖 指Galgame的女性角色为了突出个性，往往被设定成喜欢在句子后面加一个特定的词。经典的有《Kanon》中泽渡真琴的"阿呜"、阿雅的"呜咕"，还有《Air》中的观铃的"嘎哦"等等。另外比较常见的是"喵"这个词。

外道 在Galgame中特指拥有过度丰满胸部的女性，另解为有违常理（或者是太合常理）的事物。

推倒 不用多解释了吧，大部分Galgame男主角都要做的一件事。

鬼畜 那个……泛指会有特殊暴力场面出现的游戏或CG场景，一般不涉及到凶杀方面。

猎奇 特别血腥或以凶杀为主要内容的游戏或CG场景，多半会死人。

纯爱 没有暴力镜头出现的游戏。即使是有H，也只会出现在结局前。

耽美 唯美的意思，中文里这个词解释为沉溺于美。



■面对这样的女儿，你能不动心吗？

美少女梦工厂

“《美少女梦工厂》系列”也是我们所熟知的Galgame系列之一。其初代发售于1991年5月24日的PC-98电脑平台上，比同为养成类型的《心跳回忆》还整整早了3年。故事以奇幻风格的中古欧洲为舞台的本作中，玩家扮演一名击退魔界大军、拯救世界的英雄，因有感于战争的无情与战后的荒芜，而收养了一名因战争成为孤儿的10岁少女。作为少女养父的玩家将养育少女八年，其过程将决定她成年后的人生。在当初，16位色的画面想要表现出华丽的图片简直是不能想像的事情，但是《美少女梦工厂》依然将其做到了当时的极限，这与系列人设兼美术监督的赤井孝美有着分不开的联系。初代为了满足了一些玩家的“邪恶私欲”，甚至添加了“从事色情服务业”等饱受争议的结局，所以并不是全年龄的作品，不过其后的几代都去除了这些要素，得以在家用主机上贩卖。当然，“与父亲结婚”这个卖点十足的“完美结局”是每代都得到继承与保留的。

PSP上一共移植了“《美少女梦工厂》系列”的2个作品，分别为4代与5代。《美少梦工厂4》是唯一一作不是赤井孝美而是天广直人担任人设的作品，与系列一贯的人设风格大相径庭。玩家依然将扮演某国的勇者，告老还乡后回到日本，不过一条奇怪的狗突然将一名年幼的少女交给勇者，并告诉她这是一位公主。不知是倒霉还是幸运的勇者只好担任起身为一名父亲的责任。另外，3代取消的RPG冒险系统在本作中也得到了回归，给游戏增添了更多的乐趣。

《美少女梦工厂5》的特点便是各种要素的数量都得到了扩增。衣服、道具、事件、人物，每一种都是前作的数倍之多，剧本总量也达到了吓人的100万字，结局超过100种……总之一句话，就是更耐玩了。不过其人设虽然恢复成了赤井孝美，但是画风却变得十分独特，致使很多玩家都难以接受。

关于“《美少女梦工厂》系列”还有一个有趣的事件。由于《美少女梦工厂2》的一炮走红，使其制作公司Gainax摆脱了成立初期财政紧张甚至差点倒闭的窘境，随后开始发展动画产业。如果没有它，也许日本跨时代的动画——《新世纪福音战士》就不会那么顺利地与我们见面了吧。

非主流

自主移植的 Galgame

由于PSP的强大机能，移植一些源于PC平台的Galgame自然不在话下。早在去年初，强大的软件作者便将普遍用于Galgame开发制作的NScripter引擎解释器（相当于模拟器程序）搬到了PSP上，被命名为《ONScripter for PSP》。这样，只要经过简单的修改，即使是不懂程序的玩家也可以亲自将采用NScripter引擎开发的Galgame移植到PSP平台上了。

目前，已经有《To heart2》、《Narcissu》、《你是主人我是仆》、《月姬》等数量庞大的作品被制成了PSP版，想玩的朋友可以自行去网上查找相关资料。另外，AVG32引擎也有相关的PSP端程序。不过由于采用该平台开发的游戏都属于早期作品，现在基本没什么游戏可以移植了。

UMD 形式发售的 Galgame

众所周知，PSP是禁止发售含有色情成分的游戏的。但是有一个漏洞就是，作为UMD发行的电影却没有年龄限制。所以，一些厂商就钻了少许制度的空子，采用UMD电影的形式将一些动画式的成人Galgame发售于PSP平台上。比如《向日葵》(それいゆ)、《我的果实》等等。当然，也有正常一些的游戏，比如《素颜的微笑》。它们的玩法与“《互动剧场》系列”类似，在平时以动画的形式观看剧情，到了选择分支的时候则会弹出菜单来让玩家进行选择。

真人演绎的 Galgame

对于那些真人实拍的游戏是否算在Galgame里，我们还没有什么定论。不过既然想到了这茬，在这里也就简单地提一下。PSP上最有名的原创实拍写真游戏便是Capcom公司所推出的《镜头之恋》。分别推出了“工藤里纱”、“星野亚纪”和“原史奈”三个版本。玩家要扮演一名摄影记者，为了给著名女星拍摄杂志图而来到南国小岛，与女星共同渡过一段美好的时光……（寒）

游戏的主要内容就是给女星拍摄照片，选择各种角度和场景顺便博得女星的开心。在拍摄之余，还可以和女星们玩一玩猜拳等迷你游戏，总之就是一个供人YY的产物。好在是非18禁的游戏，如果你感兴趣的话，尝试一下也未尝不可。



偶像大师

要问现在哪款Galgame最红，我不说《偶像大师》你们可能都会骂我没文化没见识。NBGI在街机上推出的这款游戏起初人气一般，但谁料移植到Xbox360后竟然一举翻身成为了日本最受欢迎的360游戏之一。《偶像大师》的玩法和普通养成类游戏相似，玩家要扮演一名偶像经纪人，将一名名新人少女培养成当红明星。不但要安排它的日程、训练，还能亲自指挥她们在舞台上的精彩表演。说来也奇怪，《偶像大师》所使用的是能与PS2进行互换移植的System 256与System 246（C）基板，但却移植给了X360，实在是一种天大的讽刺。不过《偶像大师》真正成功的地方不在于它本身的销量，而在于它庞大的网络下载服装、剧情的收入，NBGI靠着网络下载赚了个够。随着PSP的网络服务逐渐健全，接下来要移植PSP的《偶像大师SP》也一定会"努力"朝着这个方向发展。这是否会演变成未来养成类Galgame的一种趋势呢？



■《偶像大师》的成功也与其精美的人设分不开关系。

Another Side

最后，我们来说说Galgame的相对面，即正在不断发展壮大的女性向游戏。现在，女性玩游戏已经不是什么值得大惊小怪的事情了。所以，为了服务越来越"邪恶"的同人女，许多厂商也推出了专为女性服务的恋爱游戏。它们的游戏类型基本上与Galgame相似，只是把诸多女性角色换成了美型的男性而已。比较著名的有《心跳回忆 女生版》（分别在NDS上推出过2作）、"《秋之回忆》系列"的《Your Memories Off Girls Style》、《绯色的碎片》、《乙女的恋爱革命》等等。至于那些数量恐怖充满BL、百合的"重口味"同人游戏，我们就先不介绍了（瀑布汗）……同人女的邪恶，大概是我们这些纯情小男生向往而不可及的。

到笔者写完这篇文章的时候，《新安琪莉可》也已经发售了。至此，光荣的三大女性向游戏系列——《安琪莉可》、《金色的琴弦》和《遥远的时空中》全部登陆PSP平台。《新安琪莉可》与同系列的其他几部作品不同，加入了战斗等RPG要素，且剧情都与前作没什么直接关联。游戏以"阿卡迪亚"世界为舞台，玩家将扮演女主角"安琪莉可"，为了解救因魔鬼横行而陷入不安的世界，踏上作战冒险的旅程，同时将与途中邂逅的各个男性角色发展出一段段交错而浪漫的剧情（呃，肉麻啊……）。



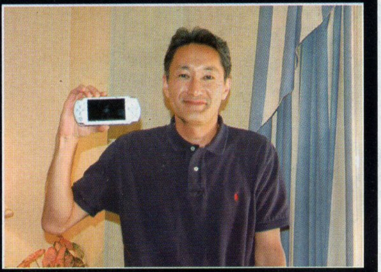
◀《安琪莉可》的"纯情"少女画风不是一般男性可以接受的……

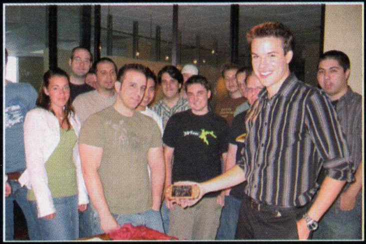
无论是Galgame也好，女性向游戏也好，它们不是魔鬼，也不是什么连谈论都必须羞愧的不齿情节。在那一堆堆少男少女背后，蕴含着一种懵懂的，对于青春对于蓬勃生命的回忆。就像在落在尘埃中的花朵，虽然沾染了低俗之名，但却依然掩盖不住它原本的亮丽。希望在不远的未来，Galgame也会被国内游戏玩家正名，成为家用机或者掌机上不可缺少的一个部分。

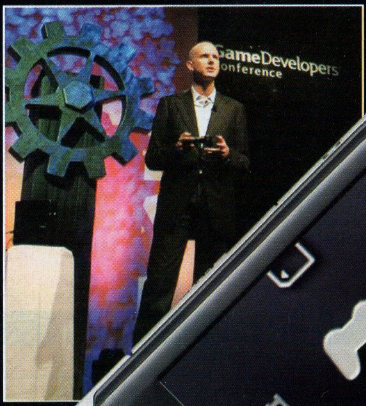
PSP 知名 Galgame 列表

名称	发售日	是否汉化
互动剧场 拥抱季节	2005年7月28日	官方汉化
互动剧场 双重角色	2005年7月28日	官方汉化
互动剧场 茉莉花	2005年7月28日	官方汉化
互动剧场 雪割花	2005年7月28日	官方汉化
漫画同人会 携带版	2005年12月29日	是
心跳回忆 永伴你身边	2006年3月9日	否
樱大战1&2	2006年3月9日	否
美少女梦工厂4	2006年10月12日	是
Kanon	2007年2月15日	是
小小助手 携带版	2007年5月17日	否
Snow 携带版	2007年8月16日	PC版汉化
Air	2007年11月22日	是
秋之回忆	2008年5月29日	是
秋之回忆2	2008年5月29日	是
想君 秋之回忆3	2008年8月14日	是
秋之回忆4 从今以后	2008年8月14日	是
Clannad	2008年5月29日	PC版汉化
美少女梦工厂5	2008年9月25日	否
水月 携带版	2008年10月30日	否
蓝岛物语 少女的约定	2009年春	PC版官方汉化
秋之回忆5 中断的胶片	未定	预定汉化
偶像大师SP 完美之日	2008年冬	否
偶像大师SP 神奇之星	2008年冬	否
偶像大师SP 思念之月	2008年冬	否
智代After It's a Wonderful Life	未定	PC版汉化









时光飞逝，自2004年12月12日PSP在日本正式发售，到现在已经经历了将近四个年头。如今，在市场上已经经过了四年时间磨练的PSP俨然已经凭借其在掌机领域傲视群雄的高配置、出色的游戏阵容以及丰富多彩的功能成为了全世界掌机玩家的最爱之一。

PSP发售至今的四年里，相信所有关注PSP的玩家都能够了解到这是一台一直在努力进步、完善自我的主机——游戏大作的不断推出、主机功能随着系统升级不断完善、新颜色以及新型号的进化都是最强有力的证明。在这条PSP成长的道路上，除了有玩家的支持，无数电视游戏业内外人士还在其背后起着形式不同的关键性推进作用，可以说PSP在这个“群雄割据的乱世”当中有今天的局面是和这些人所做的各种工作分不开的。他们在幕后默默无闻地努力，为PSP创造了人尽皆知的经典游戏；他们在人前自信满满，将PSP的精彩之处告知天下……

时值PSP问世将近四年、PSP-3000即将发售之际，笔者作为一个PSP的爱好者，策划了这篇专题，以求让所有的PSP玩家都记住这些人，这些与PSP有着故事的人，这些为PSP今日的成就做出过贡献的人。而通过这些人与PSP的故事以及言论，我们同时也可以从另一种形式上再次见证PSP的四年成长路。

文 白夜
协力 血红新月、Mrics、Fnix(levelup.cn)











PSP名人堂



久多良木健

前SCE总裁兼集团CEO

“PSP是PS家族的小女儿。”

谈起PSP，首先想到的必然是将这个名词带到世界上的前SCE总裁兼集团CEO，被玩家们冠以“PS之父”之称的久多良木健先生。

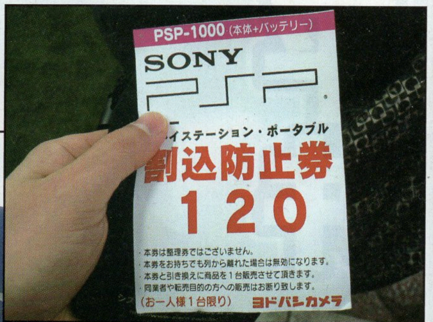
2003年5月13日，当时的SCE社长久多良木健在美国洛杉矶举办的E3大展上高举着一个名叫UMD的小东西，让世人第一次知道了PSP的存在。当时久多良木健以“PS家族新成员的诞生”来形容这台掌机，并称2004年末PSP将铺向全世界的游戏市场。当时PSP主机并没有现身会场，不过全世界玩家已经为其所用媒体UMD的1.8GB容量而惊喜无比了，要知道在这之前，掌上主机的卡带容量让玩家在掌机的游戏上欣赏到一段动画都是非常奢侈的，而现在这个即将到来的名叫PSP的掌机上，一张UMD甚至可以装下3张CD-ROM的东西。玩家们不禁憧憬，不亚于PS游戏的画面、音效动听的音乐、精美的CG动画、真人语音……这些都即将在掌机的游戏上实现，这简直是太美妙了！而2004年游戏开发者大会（GDC）上PSP游戏画面的第一次公开展示，以及随后2004年E3展上完善后的PSP实体及大作群亮相也让玩家们的憧憬变为了现实。那一刻，全世界玩家伴随着《山脊赛车》里赛车漂移留下的尾灯残像和再度出山的永濑丽子的微笑，几乎同时为PSP所疯狂。

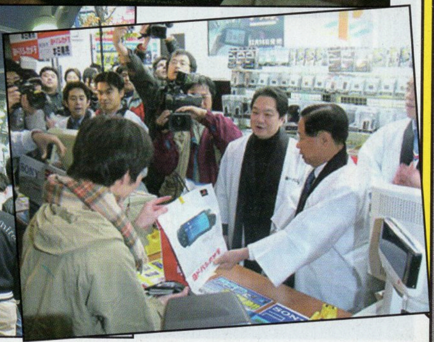
2004年的12月12日，前SCE集团的社长久多良木健先生脱下平时风生水起的西服，换上了小卖店店员的服装，亲自到玩家之中去感受PSP发售时那在秋叶原已经久违的千人长队。久多良木社长亲自站在柜台前面带微笑地将PSP递给玩家的画面可以说已经成为了电视游戏历史上的一个标志性画面，它代表着携带型主机领域一个新时代的开始。那一天世界上有16万人拥有了自己的PSP，而第二天首批出货20万台的PSP主机则宣告全部售出，各家店前也都挂上了“品切”的字样。



PSP推出后，曾经因昂贵的售价和其定位方面的问题而受到过来自多方面的质疑，很多人认为PSP已经超过了便携式游戏机所该具备的品质与技术，而这样的定位也许并不是十分适合一台掌机，久多良木社长针对这点曾经说过：“我并不认为它已经超过了便携式游戏机的品质，我们只是尽力地去制作我们想要实现的东西而已，结果就变成如此。虽然目前的便携式主机也可以欣赏电影的宣传影片，但是光是如此还不能让人觉得兴奋和感动。如果在16：9的画面上也能够清楚地将字幕显示出来，能够实现这种高品质的画面时，才会让人觉得有点惊讶吧！我们希望便携式主机的等级，能够达到播放5部时间长达2小时的电影，不管在飞机或电车上都能充分地打发无聊的时间。”

2005年，虽然一度经历在索尼社长的竞争中失败的打击，但这并没有动摇久多良木健在游戏事业上的决心以及将PSP推广成全球最受欢迎掌机的伟大目标，甚至可以说在这一点上，我们所认识的前SCE社长是十分固执的。“他是我在索尼见过的最活跃也是对工作最具热情的人，这在日本本土管理者中相当少见。他曾经对我吼道‘如果你达不到我为你定下的业绩指标，那你就赶快辞职吧！’以他的看法，我当时就应该被炒掉，但他还是给了我很大的帮助并确实让索尼的游戏和娱乐部门业绩大涨。被他炒掉在索尼很正常，大家都明白，如果他不曾对你喊过‘你应该辞职了’，那他一定看不上你。他当时的口头禅是‘我要让每个人的梦想成为现实’，我们每天的工作因他更有激情。”索尼在线娱乐前任CEO克里·弗洛克曾经在接受采访时这样形容久多良木健。这一年，在他的带领下，PSP的UMD电影业务以及网络服务相继推出，而积极争取的第三方厂商也开始为PSP量身打造各种大作，《怪物猎人 携带版》便是在这一年的5月公布的。在这些非常具有吸引力的因素的促进下，2005年10月21日，SCE宣布PSP已经在全球范围内的销量突破了1000万大关。





随后在2006年里，PSP再度成为了业界的焦点，GPS周边的推出、众多时尚新颜色主机的发售以及超人气游戏《怪物猎人 携带版2nd》的发表等事件都让玩家时刻将注意力放在这台被久多良木健称为“PS家族小女儿”的掌机上。不过与此同时，久多良木健在PS3的业务上却遭遇了不少坎坷，蓝光二极管的产能不足导致PS3预计出货量下降以及欧洲的延期发售等事件让他面临着不小的麻烦。这一年的年末，SCE方面宣布SCEA的总裁平井一夫将接任久多良木健的集团总裁职务，并担任首席运营官，而久多良木健保留CEO职务，并“升任”集团主席。此时，业内已经有人预测久多良木健不久后将要退休。

2007年2月22日，PSP游戏历史上最成功的游戏之一——《怪物猎人 携带版2nd》发售，当时这款游戏无论是预定量还是之后的销量都创造了日本本土PSP游戏的一个奇迹，PSP一度在一段时间内成为了地球上卖得最好的主机。而就在这阵“怪物猎人风暴”还没过去的时候，2007年的4月27日，SCE方面突然发表声明，兼任SCE主席和集团CEO的久多良木健将于当年的6月19日公司年度股东会议上辞去现任所有职务，仅留名誉主席一职，接替久多良木健公司主席和CEO职位的，将是目前SCEI总裁兼首席运营官（COO）平井一夫。至此，“PS之父”离开了他奋斗了30余年的战场。

“久多良木健的创新精神和商业智慧，为互动娱乐产业带来了具有里程碑意义的永不停息的前进动力。没有他所开创的PlayStation概念，就没有当今数十亿美元的电视游戏产业。他的功绩为全世界范围内的开发商和发行商树立了新的旗帜。”美国互动艺术与科学学会（AIAS）主席Joseph Olin在久多良木健退休后曾于授予他“互动艺术与科学终身成就奖”的公开声明中如此进行过评价。

可以说久多良木健从SCE老大位置上的离开代表了一个时代的结束，不过他一手打造的PlayStation品牌还将有很长的路要走，PS家族的各个成员还将继续为全世界的玩家提供至高的游戏体验和娱乐享受。如今的PSP在全球范围内无论销量还是口碑都处于一个稳步上升的阶段，相信已经从第一线退下来的久多良木健看到自己曾经全力为之奋斗多年的心力结晶有现在的成就，也会十分欣慰吧。

“我们需要去进一步提升PSP的多媒体能力，这是最受欢迎的机能。”

如果说前任SCE总裁兼集团CEO久多良木健偏重的是“创造”，那接替他担任现SCE总裁兼集团CEO的平井一夫则重在“宣传”。

我们印象中平井一夫总是一身白色或粉红色衬衫出现在大家面前，以一口流利的英语在镜头前谈笑风生，时刻显得那么自信和从容。之前担任SCE美国分部总裁的他总是在E3这个全年市场战略最关键的场合出现在世人面前，英姿飒爽地向全世界玩家以及媒体讲述SCE在游戏方面的新构想和新创意，引来全世界观众的喝彩，这是我们已经习惯了的每年一度在全球最大型电视游戏盛宴上的表演。某种程度上讲，平井一夫可以算是SCE的官方代言人了吧（笑）。

而在玩家面前，PSP与平井一夫摩擦出最大火花也是在E3索尼展前发布会这个平井社长最熟悉的舞台上发生的，那就是在2007年的E3展上，刚刚接任“健叔”成为SCE社长的平井一夫向全世界展示PSP-2000主机的时刻。虽然当时很多玩家一度对平井社长手中的新型号主机感到失望，觉得那和PSP-1000没有什么区别。但平井一夫却自信满满地对媒体说：“玩家们会看出他们的区别的。”而在那之后，作为“结案陈词”，平井社长霸气十足地宣布该财年PSP平台上将有140款游戏推出，其中超过20款第三方独占游戏，新的一轮PSP狂潮将在全世界范围内再度掀起。接下来的事情，相信事实已经做出了最好的证明。



现任SCE总裁兼集团CEO

PSP-2000型主机如今已经发售一年了，其相对于1000型主机的进化我想这里不用再多说，相信列位看官们已经如数家珍了。且不论这个新型号主机的构想是不是平井一夫提出的，但我们可以看到平井一夫在接任SCE社长职位后对PSP全球业务的推动所做的努力和工作是十分到位的。2007财年到2008财年，我们看到SCE在PSP方面以PSP-2000为核心，积极地强化了第一方游戏的开发和第三方独占大作的争取，《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《怪物猎人 携带版2nd G》以及《战神 奥林匹斯之链》等大作的推出让PSP终于在与主要竞争对手NDS的竞争中一度占据了优势，且让互有胜负的情况持续到了现在。

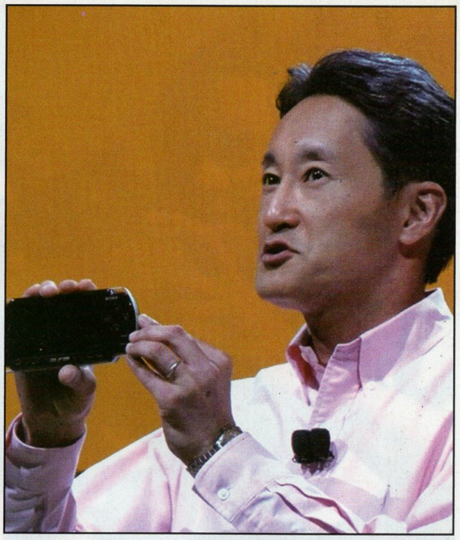
除此之外，平井一夫带领SCE在PSP延展功能上所做的工作在让PSP进一步成为一台“综合性时尚掌上娱乐终端”的同时，也吸引了大批PSP的新用户加入并成为了“PSP一族”。他曾经于2007年的东京游戏展上向玩家展示PSP摄像头周边以及PSP的一些新功能时强调“索尼需要去进一步提升PSP的多媒体能力，这是它最受欢迎的机能”。接下来，我们手里的PSP相对以前变得可以看电视节目、可以和手机一样与其他人互相通话、可以直接从网上下载到游戏以及壁纸主题、可以收听网络收音机、真正可以遥控PS3玩PS3游戏、还可以……

那些之前对于PSP定位有质疑的人，平井一夫上任SCE总裁后所做的一切工作告诉了他

们，PSP不仅是一台便携型游戏主机，同时也是一台多功能掌上娱乐终端，这其实在PSP发售以前媒体对平井的访谈中他就已经表明了：“它是二十一世纪的Walkman。首先也是最重要的一点，它是一部掌上娱乐设备。它不是一款拥有游戏功能的手机，也不是仅为游戏而设。我们为这款掌上设备开发了一个全新的媒体——Universal Media Disc（UMD）。我们当然要确保这款主机成为优秀的掌上互动娱乐平台，不过我们同时也希望它能够向其它娱乐内容扩展。”

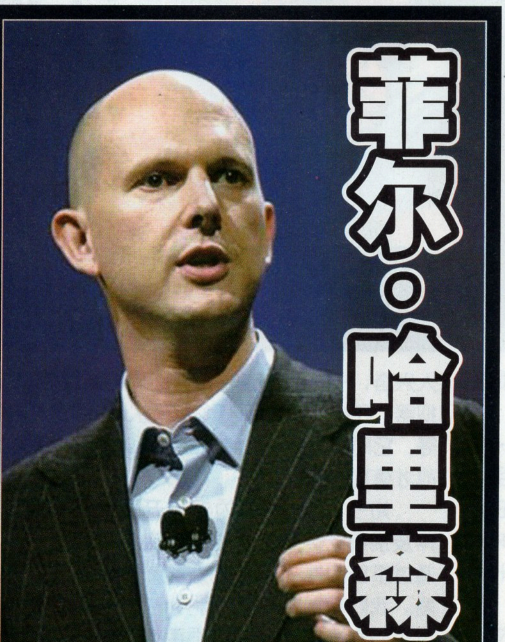
这样的理念使得平井一夫将PSP打造得越来越有时尚感，越来越吸引年轻人群加入PSP用户的大家庭中。想必大家都有印象，PSP-2000在上市后很短的时间内就有数款新颜色发售，对此平井社长曾经公开对媒体表示过：“我上任后试图开始改变的第一件事，就是要给予SCE各区域总裁们更多的自由和决定权，当然也包括更多的信任。我们会首先从一些细微方面开始逐步深化我们的改革。比如今年（2007年）E3我们公布了新的PSP，有黑色、银色和白色，但东京方面（指SCE日本总部）或许会提出异议，也许还会指定某种颜色或给出一个选择范围，但这些（反对的）人没有一个是在美国工作过的。我现在要做的工作就是，找到Jack并对他说‘嘿！Jack，你觉得你需要哪种颜色，我负责去实现它。’我们会从类似这样的小事做起，但大的问题同样也在逐步解决中。还是那句话，我会为SCE地区负责人们争取更多的权力和自由。”

而从平井一夫的管理方针和对PSP做的一系列改变中我们也确实感受到了常年受开放性比较强的美国文化影响的他与相对保守的前社长久多良木健的不同，可以说平井的管理更有活力。对此，我们从现任的SCEA总裁Jack Tretton的一席话中就可以感受到：“毫无疑问，之前久多良木健先生是在运用他的铁腕和对于技术的了解领导整个公司，但从第一天起，各个区域也具备相当的独立性。平井一夫先生对于美国市场的理解非常透彻，他也明白在日本推出一个游戏平台面临的挑战有哪些。而平井一夫先生担任SCE社长后的另一个变化是我们和其它部门的合作更加频繁。我们会对音乐、电影、消费电子等多个方面产生巨大的影响，我们不再像以前一样是索尼内部的一个孤岛了。”



如今PSP-3000型主机箭在弦上，屏幕方面的改进以及麦克风等新功能的加入已经可以让我们预见到平井社长将率领SCE再度在PSP的游戏和视听娱乐方面进行新的一轮革命了，而我们需要做的，就是做好一切准备尽情享受PSP即将带来的全新综合娱乐体验！





菲尔·哈里森

前SCE全球工作室总裁

“NDS玩家未来将使用PSP。”

全球电视游戏消费市场主要有三个，即日本市场、北美市场和欧洲市场，对于PSP的全球业务推广，如果说久多良木健主要坐阵日本市场、平井一夫主要负责北美市场，那负责欧洲市场的就是笔者要提的前索尼电子娱乐全球工作室总裁，我们熟悉的光头——菲尔·哈里森了，可以说他也是在PSP全球业务推广中起了关键作用的人，他曾经表示：“欧洲大陆上拥有为数最多的国家、人口和最为丰富的文化，他们对电视游戏的喜爱与其他地区的人一样狂热，这是我们最重要的市场之一。”

哈里森自1992年起加入索尼，并进入当时的索尼电子出版分社（索尼电子娱乐分社前身，现SCE）担任管理工作，时值索尼第一代电视游戏主机PlayStation发售之际。随后，他正式进入SCE欧洲分社任职，在任期间对索尼电子娱乐业务在欧洲市场的发展发挥了重要作用，在所有PlayStaion平台发售期间扮演着战略决策的关键角色。由于哈里森在SCEE任职期间与第三方游戏开发商之间培养了良好的合作关系并积累了相当的资源，随后被委任为SCE全球工作室总裁并担负起拓展和扩充索尼旗下第一方工作室阵营、



领导第一方游戏开发的重要职责。

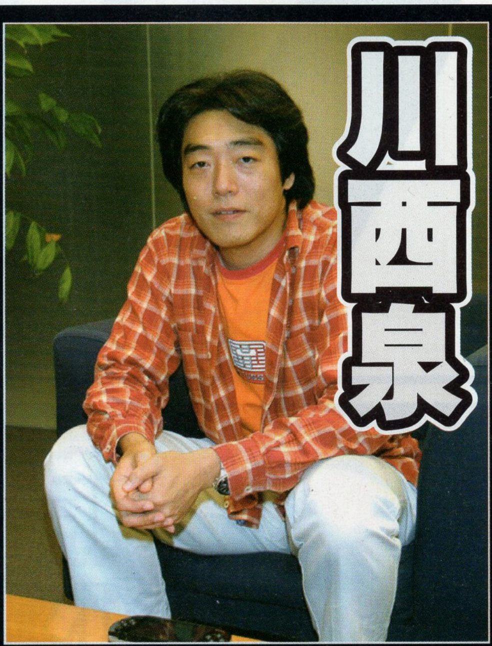
菲尔·哈里森是一个非常有创造性思维的人，近些年来我们所熟知的PS Home就是他提出的“Game 3.0”概念的产物。而在PSP方面，菲尔·哈里森在职期间曾于2007年的游戏开发者大会上提出了一个“Always on”的口号，他强调索尼将在PSP上开拓新的领域，与对手不同，索尼真正拥有自己性能远超对手的便携式主机并已经占据了便携式游戏的开发主导权。他曾经在面对记者提出的PSP相关问题时说道：“PSP表现得相当不错！绝大多数人喜欢在家里使用他们的PSP，我想今后我们将改变这一情况。我们的对手NDS是一台非常优秀的便携式主机，但NDS的用户未来将是我们的。因为NDS的玩家肯定会长大，他们将更喜欢成熟而有品位的产品，比如PSP。这一改变就像SFC以及N64的玩家后来都喜欢上了PS和PS2一样，这一幕将再次上演。”

除此之外，菲尔·哈里森还非常注重吸引独立游戏开发者，他早期也曾经独立在游戏主机上开发过游戏，所以他很清楚如果有强大的开发工具予以支持的话，一些独立游戏开发者是可以做出很优秀的作品的。他曾经将一些开发工具提供给独立游戏制作者，鼓励那些有能力去开发和设计PSP和PS3游戏的人参与到游戏开发中来，这一点对于缓解PSP的盗版以及破解也是有好处的，哈里森曾经说过他很尊重和佩服那些PSP自制软件的开发者，他们开发的东西都很有趣，但如果可以将这些合法化的话相信会是一件对索尼和软件开发者都有利的事情。

不过这位对PS品牌有着重大贡献的人在2008年初也离开了自己为之奋斗了15年的SCE，在离开前，他曾经表示过去15年间在SCE的工作是他到目前为止人生的全部意义所在。他为PlayStation家族的所有成员所取得的传奇业绩而感到自豪，为能够与SCE旗下的众多精英团队共事而感到骄傲，而且这种自豪和骄傲之情将会一直延续下去，而他本人也将一如既往地支持PlayStation这个品牌。

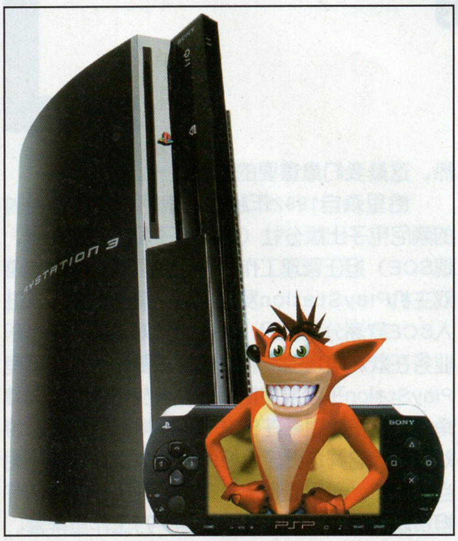
笔者也忠心地祝愿这位曾经给我们带来无限欢乐的人物今后的游戏事业能够更加辉煌。

“PSP就是一台虚拟的PS3。”



SCE开发研究本部 平台软件开发部部长
SCE开发研究本部 网络系统开发部部长

相对于之前介绍的三位在游戏业界可谓“叱咤风云”的人物，现在笔者要提到的这位显然要算是“幕后英雄”一类的人物了。不过笔者认为所有PSP的爱好者都应该记住这个名字，因为正是有了他的存在，我们才可能享受到PSP为我们带来的众多娱乐体验。这就是SCE的硬件开发部部长，主要负责PSP硬件和系统软件开发的川西泉先生。



所有接触过PSP的人相信都会被它在携带型主机领域的高配置所吸引，而在这种高配置的条件下，相对于其他的便携型主机，PSP可以浏览网页、可以播放高质量的MP3和MP4、可以方便地通过USB与电脑连接、可以通过与记忆棒的互动获得更多的娱乐体验……可以说在PSP发售初期，它的众多强大功能已经成为了当时便携主机领域的最高峰。但SCE还是不断地在通过系统软件的升级以及网络平台新项目的开发来增加更多PSP的功能以让用户可以体验到至高的娱乐享受，这其中作为PSP硬件、系统软件以及网络系统主设计师的川西泉可谓是功不可没。

相信PSP用户对3.00系统版本的升级一定还记忆犹新，可以说3.00系统版本的升级相当于PSP“功能成长史”上的一个转折点，在这次升级中，川西泉先生的努力为PSP带来了PS模拟器的功能，而配合PS3的发售，此次升级后的PSP还拥有了与PS3更多的联动功能，这着实令所有PSP玩家欢欣鼓舞。一向低调的川西泉先生在PSP系统软件的这次升级时也不禁站到了媒体前面，他说：“这次的系统升级让人兴奋，PSP将增加许多新的功能，包括PS模拟器、在线视频、与PS3的连动、邮件收发功能等，它简直就是一台虚拟的PS3。此时，主机大战才算真的开始！”

如今，川西泉作为SCE开发研究本部的硬件及系统软件开发部部长，依旧不断努力地在通过系统固件的更新来加强我们手中PSP的功能。我们有理由期待，手中PSP的功能将会通过川西泉这位SCE“幕后英雄”的努力而无限延展。

辻本良三



“《怪物猎人 携带版》系列”主要制作人

“多人游戏才真正的有乐趣，全日本大赛也好，在别的地方一起连线也好，希望他们能体会连线的乐趣。”

田中刚

“希望《怪物猎人 携带版》可以改变日本玩家独自游戏的现状。”



“《怪物猎人 携带版》系列”主要制作人

电视游戏发展20多年，出现过很多主机，而相对地每个主机上则都有一款非常具有代表性的游戏来与之匹配。如果说提起GB大家就想到了《口袋妖怪》，提起PS大家就想到了《最终幻想》，提起Xbox就想起了《光环》的话，那提起PSP相信大多数玩家第一时间想到的游戏就是——《怪物猎人 携带版》，而鉴于这款游戏对于PSP的特殊意义，它的主要制作者辻本良三和田中刚绝对有资格入选PSP名人堂的行列。



2004年末发售伊始，性能强悍到掉渣的PSP主要以移植家用机游戏为主，虽然它足够便携足够耀眼，但无论电车上还是家里面，人们仍旧独自游戏，默默地角色扮演。性能接近家用机的尴尬就是厂商把PSP当成压榨品牌剩余价值的泊所，大量以家用机为目标开发的游戏被移植过来，完全忽视了掌机本身的硬件特性。最后的情况是，没有一款游戏能真正维系起玩家间的感情，直到《怪物猎人 携带版》的出现，而某种程度上讲，正是这款游戏，成就了今天的PSP。

关于PSP这个平台，作为游戏主要制作人之一的辻本良三在后来回忆时曾经说过，PSP强大的性能是令他为之着迷的最大因素之一，他认为如果能在PSP上实现不亚于家用机版《怪物猎人》的画面那将是十分令人兴奋的。而《怪物猎人 携带版》另外一个最重要的意义则在于让当初没有PS2网络设备的人也可以通过PSP来轻易地感受到在《怪物猎人》协同作战的魅力，当然，这款游戏也确实带动了PSP硬件的销售，在当时NDS几乎压制着整个掌机市场的环境下，《怪物猎人 携带版》是一部让人感觉到PSP确实在奋斗着的游戏。而这款游戏，也确实帮助PSP逐渐走出了窘境。截止日前，日本调查公司Media Create的统计数据显示，Capcom的“《怪物猎人》系列”在日本累计销量超过600万套。其中掌机版的三作销量均破百万，远超家用机版本，其中作为系列最新作的《怪物猎人 携带版2nd G》还在发售后半年左右的时间便一举夺下了日本本土PSP软件销量排行榜首位的宝座，Capcom官方也表示近年来公司的主要收入来源之一便是PSP平台的这个超人气游戏系列，而其所创造的一系列诸如“PSP软件日本本土预定量最高”等纪录的数据如果要全部罗列出来，恐怕这篇专题的所有页数就要被猎人们霸占了（笑）。

事实上，“《怪物猎人 携带版》系列”的成功远远超出预期，而其成功的关键则在于将玩家们又拉到了一起共同游戏，这也与携带型游戏主机领域的鼻祖级人物横井军平曾经表示过的“掌机游戏成功的三要素之一就是联机”的言论

不谋而合。系列制作人之一的田中刚在接受日本著名游戏周刊《FAMI通》的采访时曾经说："我很羡慕欧美玩家游戏时的氛围——他们往往凑在一起嬉笑吵闹，像是派对。这恰恰是日本玩家做不到的，我希望可以用《怪物猎人 携带版》来改变这一现状。"而如今每年在日本各地如火如荼举办的"怪物猎人狩猎祭"则充分证明了掌机游戏联机的重要性。而这款游戏也为将来的掌机游戏指明了方向。

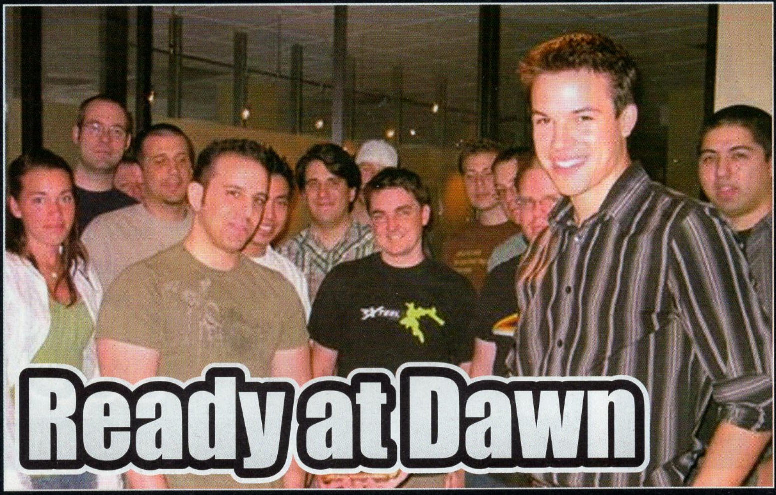
由此可见，这款游戏给PSP所带来的意义远不止于在销量方面。《怪物猎人 携带版》风靡全球，而仅支持局域联机的游戏显然无法充分满足玩家协力作战的需求，这时也就由此催生出了PSP非官方联机平台的出现。一个名为"Team Xlink"的英国小组发布了一款名为"Xlink Kai"的软件，它能将PSP通过电脑的Internet网络连接在一起，通过数据转发达成虚拟的局域网络，实现异地联机。这一平台大大方便了企图联机但不愿跨出家门的宅男们，他们可以边搂着抱枕然





后在另一个世界大展身手威风凛凛受人尊敬。而这个平台的诞生，不只是方便了玩家们在猎人的世界中进行联机，也几乎成全了全世界玩家可以一起在PSP平台所有具有联机要素的游戏中享受共同游戏的乐趣。

如今作为系列最新作的《怪物猎人 携带版 2nd G》已经发售了半年多的时间，但其在玩家间的热度却丝毫未减，就让我们在继续着完美猎人生活的同时期待PSP平台系列新作的降临吧。



《战神 奥林匹斯之链》开发小组

"它比PSP上的大部分游戏要优秀，并轻松实现了PS2上的水准。"

如果非要给PSP平台上至今为止发售的所有游戏排出前三名的话，笔者相信《战神 奥林匹斯之链》的入选并不会有人提出异议。这款游戏可以说是PSP游戏历史上的一个转折点，与《怪物猎人 携带版》一样，这款游戏对PSP这台主



机都有着非凡的积极意义。

作为SCE在PS2时代打造的看家大作，"《战神》系列"在PSP上推出系列作品是在PSP降生到这个世界上的时候就已经注定的事情，所以从PSP在2004年末发售时开始玩家们就已经期待可以尽早玩到便携主机上的"《战神》系列"游戏了。而最终这个PSP版《战神》的开发任务则落在了被称为天才团队的开发小组Ready at Dawn身上，而实际上这个小组在此之前，早已和PSP这台主机擦出过不小的火花了。

《达斯特》，这款PS2平台著名游戏《杰克与达斯特》外传性质的PSP平台作品一度曾被Ready at Dawn在这台性能强劲的掌机上诠释得过于完美，以致于有些"喧宾夺主"的味道，而这款曾经连续很长时间都占据了北美掌机游戏销量排行榜首位宝座的游戏也让Ready at Dawn这个名字在全球电视游戏圈内变得异常响亮。

谈及PSP，在发售前很多玩家对它的高配置都寄予厚望，希望在这个便携式主机上可以随时随地地玩到画面不亚于PS2平台的游戏，但PSP发售之后的状况却显然不是那么乐观，虽然已经可以说PSP游戏的画面在便携式主机的领域是无可厚非的NO.1，但从玩家的反应来看之前PSP游戏的画面效果好像还是没有达到他们预期的高度。而之所以说《战神 奥林匹斯之链》是PSP游戏历史上的一个转折点，则在于这款游戏面世后玩家们终于了解到PSP的游戏画面其实是足以与家用机PS2匹敌的。

也许就是为了等待更多的内存，也许就是为了等待新的固件升级带来PSP的CPU马力全开，Ready at Dawn在PSP发售后三年多才给玩家带来了无以匹敌的掌机版《战神》，完美的画面效果配合出色的游戏设计及内容，让这款游戏在试玩版刚刚推出的时候就已经被全球各大一向以苛刻著称的游戏媒体烙上"满分游戏"的标记了。

Ready at Dawn小组在游戏发售后接受媒体采访时曾谈及过在PSP上开发《战神 奥林匹斯之链》的一些事情，"虽然PSP的机能在掌机中是非常强劲的，但是和PS2比起来仍有不小的

差距。由于CPU的速度相对较慢，只有一条数据传输总线传输等因素，PSP平台开发有更大的难度。众所周知，PSP的电量、它的按键与PS2是不同的，因此制作小组需要更多的时间来解决这些问题，使它成为一款可以适用于掌机的宏伟巨作。我们无法复制PS2版中一些可以利用的东西，而是必须重新制作，从建模到肌理到战斗系统都必须重制。”从这些话语中相信看官们已经感受到了Ready at Dawn要将PSP版《战神》打造成至今为止掌机平台最强游戏的决心，所以当SCE发布了新固件使PSP的CPU可以以333MHz的频率全速运行时，Ready at Dawn为之疯狂了！

“这允许我们实现那些非常经典的效果，比如更多的敌人、更多的粒子以及更多的一切……我们有技术来把它们实现。由于Ready at Dawn Engine可以全面升级并且不受平台的约束而在PSP上完美运行，同时也可以在PC、PS3和X360上运行。所以当索尼通告我们他们即将推出新的PSP系统固件时，它就像一个时代的开启。我们有更自由的空间增加战斗难度以及视觉细节，把游戏升华为一种艺术，这让我们为之疯狂。”



笔者还清楚地记得游戏发售的那一天，给《战神 奥林匹斯之链》评分的全部17家媒体无一例外地表示“《战神 奥林匹斯之链》是近年来PSP上最值得玩家收藏的一款代表作品”，那种通篇满分评价的气势是笔者十多年游戏生涯中所从未遇到过的，而在那一刻起，Ready at Dawn也注定成为了PSP名人堂中当之无愧的一员。



Dark_Alex

全球著名PSP自制系统制作者

“我希望能保持这种趋势，继续有新的漏洞能被发现，我认为没有解码不了的代码。”

一个人自称“了不起”并不是什么困难的事情，就像我们常说戒烟很容易一样——每年随随便便就可以戒上三四十次……只是这种以“上嘴唇碰下嘴唇”的方式诞生的“了不起”实在是缺乏群众基础——除了说话人自己外就没人认同了……而按照“能力者都有广泛的群众基础”这个准则定义的话，我们接下来将要介绍的这位西班牙小伙子可就厉害了——他就是被广大玩家尊称为“DA大神”的PSP自制系统（Custom Firmware，简称CFW）制作人Dark_Alex。这个目前还是一名计算机科学与工程专业学生的小伙子甚至让索尼都无奈地放出过“盗版有助于PSP硬件销量增长”的言论。

“PSP自制系统”最大的意义就在于广大玩家可以通过它在XMB界面下（即通常情况下我们所说的PSP界面）运行保存于记忆棒中的游戏、自制软件、自制插件、高清MP4等资源而不受任何限制。也就是说，之前的很长一段时间内没有安装自制系统的PSP只能运行UMD中的游戏、不能使用任何自制软件（例如电子书阅读器xReader，PMP格式视频播放器PPA）、也不能观赏480P（分辨率为720*480）的高清视频文件。用一位网友的话说就是：没有自制系统的PSP，没有爱。而Dark_Alex正是曾经流行的以及正在流行的几乎所有版本自制系统的作者！

Dark_Alex最早为人们所熟知是2006年10月初正式推出2.71SE（Special Edition）的时候。这个全新的修改版固件在PSP玩家圈子中刮起了一阵相当大的飓风，它甚至将当时的玩家分成了泾渭分明的两派——固守原生1.50核心的顽固派和力挺2.71SE的追新派。他们各自的理由也很充分：顽固派认为1.50作为官方系统拥有无可挑剔的稳定性，这一点在那个PSP变砖就无法修复的年代是很重要的。而追新派则咬定为了2.71SE系统带来的浏览器，壁纸等全新功能冒点风险是完全值得的。这场对峙一直持续到了2006年年底，随着新游戏的不断发售，PSP官方固件也紧跟着一再升级，越来越多的新游戏无法在1.50原生系统的PSP上直接运行，于是人们不得不求助于自制系统。Dark_Alex也适时推出了全新的自制系统3.02OE（Open Edition）。它除了拥有官方固件的全部功能外还支持在恢复模式下激活WMA和Flash的播放功能，同时破解了PSX模拟器（也就是PS模拟器）的数字版权管



理，使得玩家可以与其他系统共享PSX游戏。

尝到了甜头的众玩家开始热烈地追捧Dark_Alex，而他本人却开始陷入低调，不在外发表任何评论，不接受任何采访，我们只能通过他的朋友偶尔了解到一些新系统的讯息。不过尽管如此，Dark_Alex的工作一直进行得有条不紊，3.02OE、3.03OE、3.40OE等自制系统都在索尼进行官方升级后的很短时间内推出。直到2007年7月3日，关闭了很久的Dark_Alex官方网站忽然更新了一条消息，消息的内容让所有人大跌眼镜：Dark_Alex宣布退出！

再见了。

我决定终止OE自制系统的开发，并且不再进行关于PSP自制系统的开发。

让我做出这样的决定原因有很多。

其中一个原因是PSP上的软件开发占据了我大量的时间，也让我在其他方面失去了很多。

另一个原因涉及到我的安全，我不希望像PS3黑客那样受到索尼的威胁。

我认为现在离开是最好的结局。

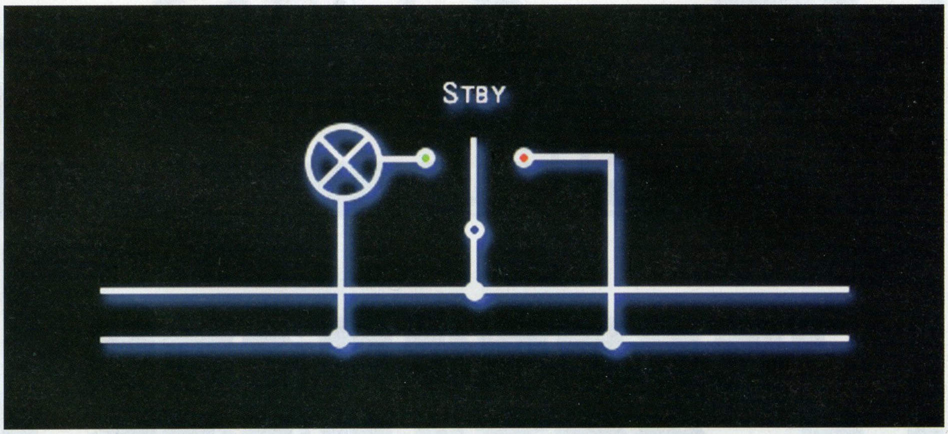
Dark_Alex

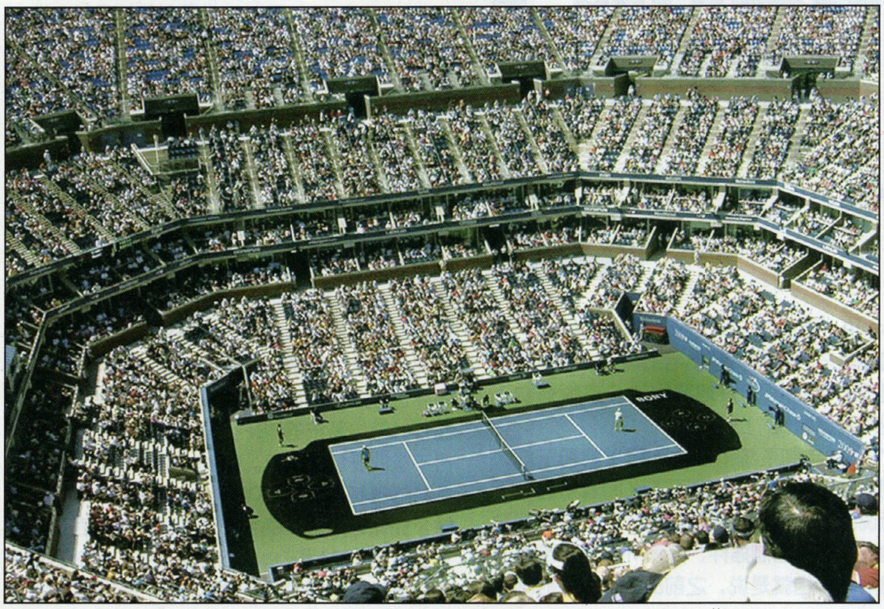
一时间万众沸腾，没了Dark_Alex的自制固件PSP玩起来还有什么意思？我们只能默默祈祷"DA大神"的回归。而索尼也很积极地推出了新版本的官方固件来限制旧的自制固件，就当大家以为自制系统已经走上末路的时候，一个名为M33的俄罗斯破解组织出现了……他们的第一作"3.51M33"堪称完美：做到了《怪物猎人2 携带版》等游戏的完美免盘、做到了对中文系统的完美支持，同时继承了OE系列的各种使用习惯。为什么两个系统看起来是如此的一脉相承？Dark_Alex最终在国外某论坛上爆出了真相："M33=DA"。原来DA大神并没有离开我们，只是开了个小小的玩笑……

除自制系统外Dark_Alex还有两个非常伟大的作品：潘多拉神奇电池和时间机器，前者用于修复各种因意外而"变砖"的PSP，而后者则赋予了PSP-2000型机器对1.50核心的支持。潘多拉的问世让我们彻底告别了"砖头时代"，而众人对自制固件稳定性的担心也被它一举扫空——对于PSP来说最悲惨的事情莫过于变砖，而潘多拉最大的用途就是完美修复各种"砖头"。时间机器的主要用途是为PSP-2000型机器提供可用的1.50核心，其最大意义莫过于使得PSP-2000能够运行很多以1.50核心为基础编写的自制软件。

正当我们满怀感恩之心期待自制系统的下一个作品"4.05M33"时，Dark_Alex在论坛再次发出了"金盆洗手"的消息，而且语气非常坚决！其官方网站的所有自制系统资源随即全部消失，只留下一副电路图和一个单词"standby（等待）"。

电路图是一个三相开关，拨向左边则小灯泡亮，拨向右边则会带来毁灭性的短路事故。可爱的Dark_Alex又一次把全世界关注他的人们蒙在了鼓里，他究竟在等待什么？他真的选择了退出？让我们一起期待这个开关最终会拨向哪边吧。





结语

由于篇幅所限，笔者在本篇专题中只列出了对于PSP的贡献相对更为突出的一些业内外人士，而像在PSP亚洲推广业务上有着不可磨灭功劳的SCE亚洲区总裁安田哲彦、PSP动作游戏的巅峰作品《潜龙谍影 掌上行动》的监督小岛秀夫、给了PSP-2000型主机首发最大支持的PSP平台上最优秀的原创日式RPG《危机之源 最终幻想Ⅶ》的制作人田畑端以及野村哲也等人都没能为各位看官详细介绍，笔者这里深感遗憾，不过相信在感受PSP的强大娱乐体验和这些优秀游戏作品的时候，玩家们都已经深深地将这些人记在了心里，正是因为有了他们，我们手中的PSP才可以不断地给我们的游戏和娱乐生活带来更多的精彩。

笔者在这里谨代表所有PSP的玩家感谢这些人，感谢他们为我们喜爱的PSP所做的一切。眼下我们看到在各方面的努力下PSP在游戏及娱乐功能各方面已经逐步走向了高峰，我们相信，会有更多的游戏界精英加入进来，共同谱写PSP的辉煌乐章。

PSP-2000 购机终极指南

前言

新学期开学不久外加十·一黄金周，这绝对是主机购买的高峰时段，而今年又加上奥运期间PSP供货的严重不足等诸多外因，导致各路JS也是做足准备打算很赚一笔。对于大部分的玩家来说在购机时一定存有许多疑问，为了防止大家成为无辜的购机小绵羊，接下来的这篇文章，我们便总结了许多经典问题，并结合当前行情，从专业角度为大家进行一个全面解答。

一 主机



■港版PSP-2006主机的包装。

无论是硬件设计还是软件兼容性，2000型PSP毋庸置疑是当前最为成熟的PSP主机型号。在硬件设计方面，充分摒弃了1000型的厚重设计，使得主机更加轻薄而便于携带；在软件支援方面，升级后的64MB超大内存与成熟的自制系统相结合，无论是官方Skype网络电话还是其他一些自制软件（如模拟器），在2000型上都有着更加出色的表现。而在众多地区版本当中，国内玩家最常接触到的依次是港版2006型、日版2000型、美版2001型。这几个版本的主机从硬件构造上来说完全一致的，没有任何性能上的差异，并且都可以设置为简体中文界面，玩家们在购机时大可放心购买。在颜色方面，2000型PSP到目前为止发售有十种颜色：钢琴黑、陶瓷白、冰灿银、薰衣紫、雏菊蓝、玫瑰桃、薄荷绿七款标准版主机，深邃红、金属蓝与哑光铜三款豪华版专有颜色。玩家们在购机时大可根据个人喜好进行选择，但需要注意的是，由于大众喜好具有一定的偏向性，造成部分颜色的主机较为热销，例如陶瓷白与玫瑰桃，它们价格也会比其他较为冷门颜色贵上30～80元，而深邃红与哑光铜由于采用豪华版包装，内附更多原厂周边，价格也要比其他普通版主机贵上200元左右。

除了这些差别以外，目前在市场上存在有能够刷机破解与“不”能够刷机破解的两种版本的主机。只有破解过的主机才拥有诸如运行下载的ISO游戏、模拟器等自制软件的功能。而伴随着功能的多寡，破解与非破解主机间的差价也高达200元，玩家们在购机时需要特别注意。由于索尼在新出厂的PSP主机当中启用了新型主板，从根本上关闭了原来为方便自己维修检测而留出的“后门”，从此目前刷机的重要工具“神奇电池”便不再能够发挥作用。并非许多人所说的“4.XX系统”不能刷机。不能破解的因为都是新出厂的机器，所以安装的系统都是4.XX，而能够破解的机器也有少部分在出厂时安装了4.01系统，检测方法只有一个，用“神奇电池DCV7”试验刷机，能够成功点亮进入刷机菜单的则是老主板，反之则是不能破解的新主板。当前能够破解的机器的价格在1400元左右，而不能破解的机器则只要1200元就能入手。对于玩家们来说，自备神奇电池进行检测无疑十分困难，而店家们也大都在进货时将不同的主机区分开来，所以购机时直接询问“能够破解”的价格即可。对于1200元左右的超低价格主机，要么是不能破解的版本，要么就是翻新机。玩家在购机时尤其要小心应对销售此类主机的商家。

购机Q&A

Q：PSP主机的包装内都含有哪些内容？

A： 在前面提到过，PSP主机分为普通版与豪华版两种包装规格，其中普通版是面向基础玩家的最简单配置，而豪华版则是针对要求较高的玩家所推出的，内含了更多的配件。



▲港版PSP-2006主机的原厂配置。

普通版的2000型主机包装内仅含有：主机、电池、电源适配器（以及电源线）、相关说明书及保修注意等小册子。

深邃红2000型豪华版则附带32MB记忆棒、手绳、海绵包以及屏幕清洁布。

哑光铜2000型豪华版则附带32MB记忆棒、手绳、海绵包、屏幕清洁布以及PSP-2000专用的D端子视频线（PSP-S170，D端子为日本国内电视设备专用规格）。

Q：什么是坏点，如何进行检测？



▲屏幕上的一个坏点。

A： 尽管很多玩家并没有亲眼见过“坏点”，但一定听说过PSP的坏点现象十分严重，而屏幕坏点一直以来也是玩家们购机时最为担心的环节。那么，坏点到底是怎么一回事呢？

首先，我们知道，PSP使用的夏普ASV超广可视角液晶屏幕作为显示设备，其分辨率高达480×272，是目前便携式游戏机规格最高的一款。但也正因为如此，这类液晶的良品率一直以来都并不理想。几乎每一台PSP主机的屏幕上总会存在那么几个显示不正常的小点，或始终呈现黑色、或在全黑的图像区域内“大放光彩”，或者一直显示为绿色或者红色等特殊颜色，而它们便是传说中的“坏点”。

要解释为何会有坏点，这必

▶通过纯色图片来检查屏幕上的坏点。



须先从液晶的成像原理说起。液晶每个像素都是由红、绿、蓝三个像素单元组成，通过三个像素单元不同的明暗调节，三种色彩便构成RGB关系，在我们眼睛里呈现出千变万化的颜色。PSP的液晶屏幕中的实际像素单元的数目是480×272×3＝391680个。而每个像素单元都对应有自己的驱动管，在生产当中，现有工艺技术水平不可避免地将出现或多或少的工作异常的驱动管。如果三个像素单元的驱动管均出现了亮度过大的情况，那么便会出现白色的亮点；如果其中一个到两个无法点亮，那么就会出现偏色的彩点；而如果三个驱动管均无法点亮，那么就将出现黑色的暗点。亮点、彩点、暗点其实都是坏点的一种。

目前，检测液晶是否存在坏点的最佳办法是在购机前先准备好一枚记忆棒，将五张分别为纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿的JPG图片拷贝至记忆棒上的PSP\PICTURE目录下。然后在PSP主机的“照片”菜单下，打开图片，按照从边沿到中间的顺序，逐“层”向内检测屏幕上是否有出现异常的小点存在。

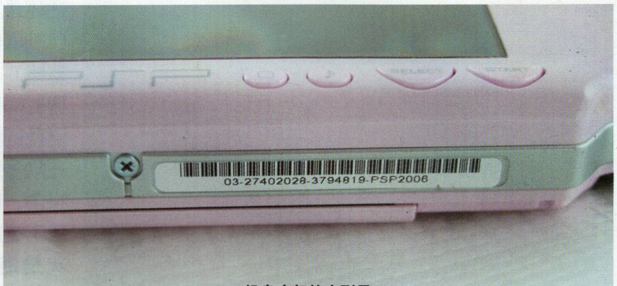
Q：怎样区分翻新机与全新机？

A： 对于初次购机的玩家来说，翻新机永远都是最可怕、最难应付的陷阱。许多看似漂亮的主机，在诱人的外表之下，却是破烂不堪的“内脏”，它们大多是收购国外的报废处理品，然后从中挑选拆下可用零件进行拼装的问题产品。这些主机，尽管经过了检修，但由于经过一定时间的使用，内部元件大多老化，它们在购买时也许还能够正常使用，但没过两天却可能彻底变为一块“废砖”。玩家们要想避免遇到这类主机，最好的方法就是挑选门面较大，口碑较好的电玩店进行购机，并且要货比三家，方可最终拍板。千万不可以看了某些网站刊登的“超低价”广告而欣然前往。“一分价格一分货”绝对是硬道理。

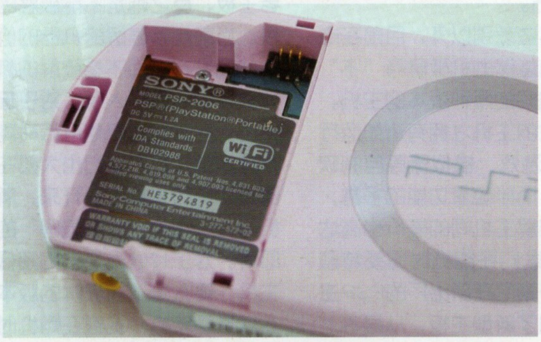
下面就简单的介绍一下，辨别翻新机的要点：

● 机身序列号

PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP200X，在前面的文章中已经介绍过，代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该要与系统中对应的时区相匹配，若有不符，则这台主机必为翻新机。



■机身底部的序列号。



▶全新主机的电池舱内封签，序列号要与机身相匹配。

● 电池舱标签

正常情况下，PSP电池舱内的封签应该是印刷清晰、粘贴整齐、没有歪斜的。在电池舱内的标签贴纸是主机的索尼官方封签，若要拆卸主机，必然要将贴纸揭去，如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，那么就要小心了。

● 电源及USB接口

USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而在接口缝隙中也会留下灰尘。并且这些地方的极难进行清理，这也为我们留下了辨别翻新的线索。对于一台新机器来说，接口内的金属必然会是铿亮铿亮的，虽然也有年代久远的存货在还未使用的情况下就有了氧化的痕迹，但这种机器，还是不买为好。

翻新机翻新的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，然而考虑到成本问题，必然不可能使用原装外壳等进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙，铸模存在扭曲，则不是原装货色。而像电源接口与按键缝隙等与主板紧密联系的地方仅能够进行清理而无法进行完全的更换，必然将留下一定痕迹，稍加留意便会发现。

有关破解

Q：我的预算有限，想购买便宜一些的不能破解的版本，但又怕以后不能破解。能告诉我到底什么时候才能破解吗？

A： 只有没人关注的东西才不会被破解，而PSP是当前最为热门的游戏主机之一，所以新主板迟早有一天会破解，问题的核心只是“到底什么时候才能完全破解”。低价购买目前无法破解的版本的玩家，就好像要进行一次投资，投资的回报是破解后主机的升值，而代价则是破解之前的这段时间无法充分享受PSP的乐趣。到底是否合算，就要看玩家的需求了。如果你迫切想要的是一台游戏机，显然在未破解的时间里，你会很不好过；如果你仅仅是想要一台PSP尝尝鲜，而并不急着要玩什么游戏，又或者是个电影爱好者，只是想用PSP看看片，那么等上一两个月去节约这200～300元的差价到也未尝不可。

不过另外一件事情也必须提醒各位玩家注意。尽管破解是必然的，但手段我们无法预知，如果再次需要某个特殊的正版游戏进行降级，或者“硬”刷技术重新复出，使用这些手段实现破解需要花费的金钱可能不止200～300元。

综上所述，如果你有迫切的需要马上拥有一台PSP，那么显然还是购买能够直接使用电池刷机破解的版本来的划算。

三 记忆棒

作为PSP的存储介质，MP3、MP4的播放，游戏ISO、模拟器以及众多自制软件的运行都必须依赖记忆棒的存储功能才可以实现。记忆棒因此也成为了整台主机使用的核心配件。目前，随着半导体技术的飞速发展，8GB的组装记忆棒已经跌入200元以内，已经完全取代了去年同期的4GB产品，成为购机的主流配置。一根8GB产品带给玩家的便捷体验，是4GB产品无法相提并论的。

目前，市面上的8GB产品主要有，格式化后为7727MB的索尼组棒，格式化后为7773MB（索尼Mark2组棒），以及马甲卡（原装TF卡+组装卡套）这三种。三者的区别主要在传输速率、稳定性以及价格上。三者依照传输速率进行排序，依次是马甲卡 ＞ 索尼Mark2组棒 ＞ 索尼组棒，其中由于TF卡的原装闪存芯片的缘故，马甲卡的速度是最为突出的；而以稳定性来进行排序，则是索尼组棒 ＞ 索尼Mark2组棒 ＞ 马甲卡，马甲卡由于TF卡的数据规格与记忆棒的数据规格存在一定的差异，在使用的时候常常会出现退出程序时死机等问题；而三者在价格上则是马甲卡 ＞ 索尼Mark2组棒 ＞ 索尼组棒，采用了原装芯片的TF卡自然价格要略高于另外两种产品。

通过比较，我们可以发现目前最受欢迎的索尼Mark2组棒也确实是最为优秀的一款8GB产品。

三 电池

作为一台便携式设备，电池续航时间是整台主机性能极其重要的考核指标之一。然而2000型PSP在更加轻薄的同时，也大大缩减了电池容量以达到“瘦身”的目的。与早先1000型的1800mAh电池相比，2000型主机内置的电池容量仅有1200mAh，是前者的2/3。这使得满负荷持续运行时间仅有4小时左右。购买一块电池作备用就显得比较有必要了。这里要提醒大家，目前市面上的各种无牌组装产品，无论是标称2400mAh的标准大小电池，还是体积硕大的高容量外挂电池包，它们的实际使用时间往往不超过2小时，大多都是虚标的假冒伪劣商品。如果玩家想要购买电池产品，推荐使用品胜或者北通、黑角等国内知名厂商所生产的正牌产品，一来有切实的使用时间保证，二来有可靠的品质保证，以免因电流过大或过小而损坏主机。

另外，相信许多玩家会希望能够多购买一块原装电池作为备用，然而这里需要特别指出的是，索尼并没有单独零售包装的电池出售。市面上的原装电池，要么是高仿的组装产品，要么则是从全新的包装内偷换出来真正原装电池。所以这里也顺带提醒一下大家，在购买备用电池的时候，可别忘记检查一下主机包装里的电池是否有被偷梁换柱。

购机Q&A

Q：如何辨别原装电池，原装电池的特征有哪些？

A：



▲原装电池表面文字为“凹”印，并且边沿刻印清晰。



▲原装电池两侧各有四个模具“凸点”。



▲原装电池顶部的金手指口光滑且有坡度。



▶+-极标志清晰平滑。



▶电池QC码与序列好匹配，且每块电池有且只有惟一序列号。

四 贴膜



PSP硕大的液晶屏幕，不仅颇具震撼力，而且还拥有更大的划伤几率。相信没有人喜欢拿着一台“花脸”机进行游戏，所以在新机入手时（购买时）一定要同时为PSP屏幕贴上合适的保护膜，不要让屏幕直接与周遭环境进行接触。

目前贴膜主要分为两大派系，一类是以Hori膜为代表的硬膜，一类则是以卡登仕膜为代表的软膜。

来自日本的Hori膜（60～70元）以及同样采用日本材质的国内出品的黑角膜（20～30元）在设计上采用了三层结构，材质较厚，手感也比较硬，它的三层保护结构为：

AR防反射层，独特设计的防反射层可减轻屏幕反光的问题；

硬质保护层，就有防刮伤抗磨损能力；

矽胶层，使用静电吸附，牢固而且不留胶痕。

尽管拥有很好的保护性能，但由于厚度关系，使得整张贴膜平整而不易弯曲，对PSP-2000的屏幕在周围略微凸起的弧形屏幕，无论怎样黏贴都会在边沿处留下一些气泡。

而来自香港的卡登仕膜（30～40元），则采用超薄设计，仅有硅胶层与很薄的抗刮花保护层，使得整张贴膜异常柔软，即便是2000型的弧形平面也能牢固吸附，不留气泡，是目前对于主机外观有较高要求的玩家的上佳选择。相比之下北通的产品较这两类就比较折中。

购机Q&A

Q：如何贴膜？

A： 不要自己动手贴，无论这里给出多么详细的贴膜教程，贴膜仍然是一件技术活，没有报废几张贴膜来练习是很难掌握诸如除尘、位置、速度等技巧的。所以，请在购机时要求店家帮忙贴膜，这样店家失误造成的损失就有店家来承担。

Q：组装贴膜的质量如何？

A： 由于材质问题，组装贴膜大多本身并不平整，背部的硅胶层或薄或厚，在黏贴时可能会产生更多的气泡。如果店家能保证贴膜成功的话，使用组装贴膜倒也未尝不可，毕竟价格还是很厚道的。即便日后较易损坏，一年更换3次也比一年更换一次原装Hori膜要划算。

五 其他

作为一台功能全面的便携式主机，PSP可供选择的周边还有很多。

如果平时经常将PSP用于听歌，“线控耳机”绝对不能缺少，目前组装产品的价格在40～50元左右，而如果购买原装产品则要200多元。笔者的建议是购买组装产品，然后再购买诸如深海塞尔MX500这样的耳机与线控组合使用，性价比最高。





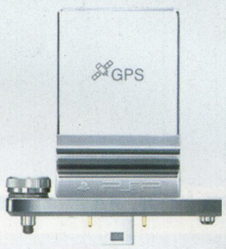
◀▲PSP-2000专用线控耳机。



▲PSP-2000专用色差线。

而经常在家中游戏，或者喜欢用PSP看片的玩家，千万不要忘了购买专用的“色差线”，将PSP的画面输出到家中的大电视，或游戏或看片，都是绝好的享受。组装产品的价格在30元左右，而黑角、北通也有相应的周边推出，价格在50元上下，对于苛求画质的玩家，还有200元左右的原装产品可以选择。

除此以外，索尼还为大家准备了摄像头与GPS接收器，让PSP拥有更加丰富的功能与使用，这两款产品由于技术含量较高目前均还只能够购买原装产品，目前它们的市场价格分别是280元与480元。





▲▶PSP专用摄像头以及GPS接收器。

六 推荐周边

品名：新型PSP强化型EVA包（升级版）
种类：保护包
推荐度：★★★★☆

EVA材料制作，能充分保障PSP在携带过程中免受外部的各种侵害。新推出的强化型拥有更大内容积，能够携带更多的主机周边，即使是安装了水晶壳或硅胶套的主机也能够放入强化型EVA包当中。另外增加的电影支架功能，也让这款产品凸显个性之处。



品名：黑角新版PSP线控组合装
种类：线控+耳机
推荐度：★★★☆☆



造型来自于苹果的iPod Shuffle 2代，科技感自然让人无话可说。产品线控部分和耳机部分可以独立使用。线控面板的按键排布参考了iPod的设计，实用大方，附赠的耳机使用弹性PU线材，耳机线总长度为1.0m，加上线控本身的0.75米，等于整体长度为1.75米，无论是将PSP挂于腰间还是放在背包内部都可游刃有余，不过耳机效果实在一般。



品名：卡登仕PSP-2000跑车盒
种类：保护盒
推荐度：★★★☆☆

这款保护盒外型模仿了世界著名跑车兰博基尼而设计，而“车身”上炫目的亮黄色高亮度喷漆则令其显得质感十足，闪亮镀铬亮片如车灯般炫目。保护盒上盖专门设计了一个用于放置记忆棒的小卡位，而且在不打开保护盒的情况下可以进行连接USB线、接插耳机甚至更换UMD光盘的操作，可以说是一款造型与实用性兼备的产品。



品名：卡登仕新版PSP铝壳
种类：保护壳
推荐度：★★★★★

铝壳一直以来都是卡登仕的得意之作，这款产品采用了阳极氧化处理的铝合金制造的金属部件，而内层使用了硅胶套作为内衬，利用铝壳与硅胶套各自的优点，取长补短。在铝壳的背部附带的折叠式电影支架，底部使用了硬质塑胶，比直接使用铝合金要来的防滑、稳固、不易划伤桌面，而在铝壳的两侧还设计有防滑凸起，增加握感，不会由于光滑平整的金属质地而导致手滑的惨剧发生。不过产品的价格有些过高。



品名：北通电池组266
种类：电池
推荐度：★★★★☆

这款产品与原装电池相仿，同样为1200mAh的电容量，实际测试后发现使用时间与官方原装电池也不相上下，采用高能量密度的聚合物锂电，因此续航能力强，采用二级亮度玩《高达 激战宇宙》可以达到5小时以上的使用时间，最高亮度玩《山脊赛车2》也可以坚持3小时38分。与组装电池相比，这款电池在电量不足时，同样具备电量提示功能，提示片刻后才会关机，而不会像市面上组装电池那样，说没电就没电，造成玩家无法及时保存游戏进度的问题。







品名：北通二代直插座充369
种类：充电器
推荐度：★★★★☆

有了备用电池，你就需要再拥有一个座充来实现双电双充的功效了。这款产品支持100V～240V电压输入让你走到哪里都能直接插在家庭电源上使用，4～5小时充满1200mAh的充电效率也让人满意。它还拥有智能脉冲技术，能将以往放电过渡睡死无法充电的电池激活，而且智能芯片控制充电量，有效避免过充、漏充的问题。它对PSP-2000原装电池的平均充电时间约5.7小时，略高于官方给出的5小时充电时间。

七 推荐配置

● 经济型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1400元
记忆棒	4GB 索尼记忆棒（组装高速3839MB）	88元
贴膜	Hori膜（组装）	10元
保护包	Sony软包+挂绳（组装）	12元
数据线	标准USB 2.0高速连接线	10元
总计		1520元

介绍：本款套餐面向预算较为紧张的入门型玩家而设计，没有搭配任何多余的周边配件，无论是高仿膜还是4GB组棒，都完全能够应付普通玩家对于PSP日常使用的需求。而如果玩家有其他的需求也可以在这个基础上进行增减。

● 标准型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1400元
记忆棒	8GB 索尼Mark2记忆棒（组装高速7773MB）	208元
贴膜	卡登仕贴膜	38元
耳机线控	PSP-2000专用线控耳机（组装）	38元
保护包	黑角EVA保护包	38元
数据线	标准USB 2.0高速连接线（附屏蔽磁环）	18元
总计		1740元

介绍：相对于经济型的配置，标准型的配置则是当前主流的购买选择，更加适合大众玩家。在套餐中特别选用了当前十分热门的8GB Mark2组棒，无论是速度还是容量都令人满意，而线控耳机对于在日常使用中也将显得尤其方便。至于采用了带有屏蔽磁环的USB线也是充分考虑到长期使用非屏蔽线对于PSP屏幕的干扰将加快USB接口周围一圈的液晶老化，多花8元钱也是值得的。

主机以及周边详细参考价格：	
PSP-2000主机（钢琴黑）	1400元
PSP-2000主机（陶瓷白）	1420元
PSP-2000主机（冰灿银）	1390元
PSP-2000主机（雏菊蓝）	1420元
PSP-2000主机（玫瑰桃）	1480元
PSP-2000主机（薰衣紫）	1460元
PSP-2000主机（薄荷绿）	1420元
PSP-2000主机（深邃红）	1620元
PSP-2000主机（哑光铜）	1610元
PSP-2000《怪物猎人 携带版 2nd G》限定版	2880元

Hori原装贴膜（老）	60元
Hori原装贴膜（新）	80元
黑角高透贴膜	28元
卡登仕贴膜	38元

PSP-2000电池（原装）	110元
PSP-2000电池（组装）	40元
品胜久战王充电套装	110元

PSP GPS适配器	330元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	300元
PSP-2000TVOUT色差线（原装）	280元
PSP-2000TVOUT色差线（组装）	60元
PSP-2000线控耳机（原装）	280元
PSP-2000线控耳机（组装）	38元

4GB索尼组装记忆棒（3839MB）	88元
4GB索尼Mark2组装记忆棒（3829MB）	108元
8GB索尼组装记忆棒（7727MB）	188元
8GBMark2组装记忆棒（7773MB）	208元
8GBTF卡+金士顿卡套	230元

本文价格更新截止至2008年9月20日，各地行情不一，仅供参考。

文 Raeca

主流8GB组棒完全评测

作为PSP的扩展存储介质，记忆棒的功能想必不用笔者再多介绍了吧。它的品质可以说直接关系到玩家对PSP的使用。记忆棒速度过低，将会导致游戏数据无法正常读取，而游戏中则会表现出卡帧等不良症状，严重的甚至出现死机症状。而较低的写入速度，使得玩家需要花费长达数小时进行拷贝，眼看要赶着出门，游戏却拷不完，那才叫个急人。除此以外，还有各种扩容棒、格式化两次以上就报废的返修棒等等劣质产品存在。因此，我们在选购记忆棒时，尤其是选购组棒，不仅仅要关注记忆棒的价格，还需要对记忆棒的品质有所“筛选”。为了能让诸位玩家对当前市面上的几款主流8GB组棒的性能有一个全面的认识，本文特别针对这几款产品做一次详尽的数据分析。

■测试平台



▲金士顿 FCR-HS219/1FE 极速19合1读卡器

英特尔 Core 2 Quad Q9550
微星 P45 NEO3-FR
金士顿 DDR2 800 2GB*4
金士顿 FCR-HS219/1FE 极速19合1读卡器
Windows Vista SP1 旗舰版

PSP-2000日版
3.91M33-3自制系统

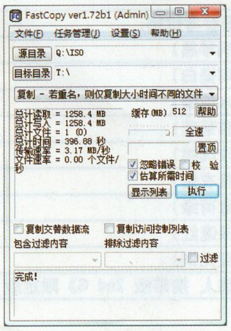
这次测试，采用了PC平台与PSP平台结合的方法，针对每一款烧录卡都分别使用三款测试软件进行全面的测试，其中由老牌闪存卡测试软件ATTO Disk Benchmark v2.41来对记忆棒的各阶段读写性能做一个全面的测试；极速拷贝软件FastCopy v1.72，通过实际的文件拷贝操作来测试记忆棒的真实写入性能；而PSP平台上的Blackspeed v2则作为标准测试，排除电脑性能以及读卡器品质差异对记忆棒速度测试造成的影响，测试中所得出的实际读写数值便是记忆棒在游戏中的实际表现。

8GB索尼组装记忆棒（7727MB）

玩家们对于这款黑底白字的8GB组棒一定不会陌生，它是市面上第一款普及型8GB组棒产品，从去年上市之初便得到了许多玩家的广泛关注。这种记忆棒在PSP上格式化后的容量为7727MB，而通过软件测试后会发现，这款记忆棒拥有高达10MB的读取速度，但写入速度最高也只有4MB，使用FastCopy拷贝1.22GB的《战神 奥林匹斯之链》需要花去将近7分钟时间。

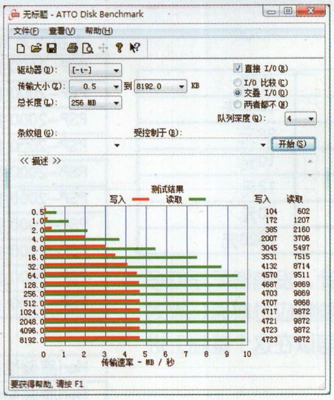


◆FastCopy v1.72拷贝实测



测试项目：拷贝《战神 奥林匹斯之链》CSO 1258MB
完成时间：396.88秒（将近7分钟）
平均传输速率：3.17MB/秒

◆ATTO Disk Benchmark v2.41测试结果



最高读取速度：9.869MB/s
最高写入速度：4.707MB/s

◆Blackspeed v2测试结果



总空间：7728.063MiB（8103460864Bytes）
剩余空间：7726.375MiB（8101691392Bytes）
簇大小：32.0KiB（32768Bytes）
读取：10.1345MiB/sec（块大小1024.0k）
写入：4.1221MiB/sec（块大小1024.0k）
读取：9.4360MiB/sec（块大小32.0k）
写入：4.0207MiB/sec（块大小32.0k）
读取：4.2972MiB/sec（块大小2.0k）
写入：0.4143MiB/sec（块大小2.0k）
读取：1.5501MiB/sec（块大小0.5k）
写入：0.1036MiB/sec（块大小0.5k）
PI：229
最高读取速度：10.1345MB/s
最高写入速度：4.2972MB/s

8GB索尼Mark2组装记忆棒（7727MB）

这种新近上市的被简称为“Mark2”的新款8GB组棒，因其卡身印有“Mark2”字样而得名，在将记忆棒放入PSP进行格式化之后，我们可以发现这款记忆棒的实际容量显示为7773MB，显然它与此前的8GB组棒上不仅仅只有外观上的区别。

通过测试我们可以发现，8GB Mark2组棒的最高读取在8.4MB/s左右；而在PSP上的写入速度则也能达到8.4MB/s。完成《战神 奥林匹斯之链》的拷贝只需要不到3分钟的时间。显然，8GB Mark2组棒与早先上市的7727MB 组棒，在写入速度上有了十分明显的飞跃，而尽管读取速度比起7727MB的产品要略低一些，但依然在允许的范围内，无论是运行游戏还是播放高清电影都不会拖慢。



Blackspeed v2测试结果



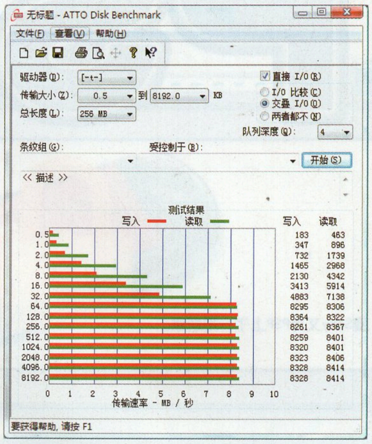
总空间：7773.719MiB（8151334912Bytes）
剩余空间：7772.031MiB（8149565440Bytes）
簇大小：32.0KiB（32768Bytes）
读取：8.3019MiB/sec（块大小1024.0k）
写入：8.4494MiB/sec（块大小1024.0k）
读取：7.4420MiB/sec（块大小32.0k）
写入：8.1757MiB/sec（块大小32.0k）
读取：2.6151MiB/sec（块大小2.0k）
写入：0.7808MiB/sec（块大小2.0k）
读取：0.8294MiB/sec（块大小0.5k）
写入：0.1969MiB/sec（块大小0.5k）
PI：329
最高读取速度：8.4420MB/s
最高写入速度：8.4494MB/s

ATTO Disk Benchmark v2.41测试结果



最高读取速度：8.414MB/s
最高写入速度：8.364MB/s

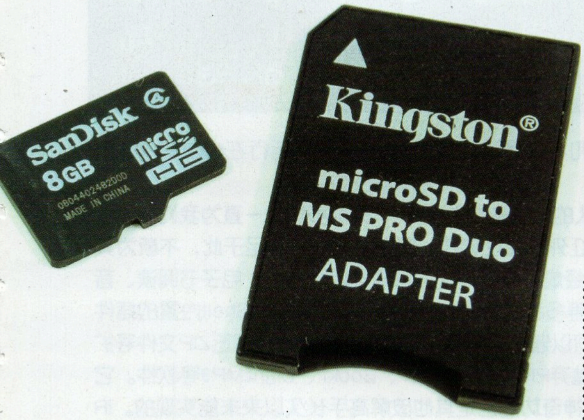
FastCopy v1.72拷贝实测

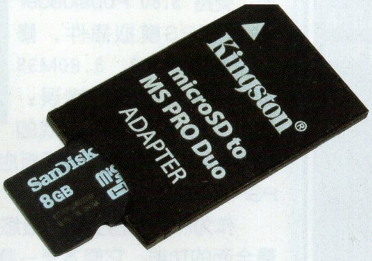


测试项目：拷贝《战神 奥林匹斯之链》
CSO 1258MB
完成时间：178.53s （3分钟不到）
平均传输速率：7.05MB/s

7787MB（8GBTF+卡套）

8GBTF卡+专用卡套组合而成的大容量记忆棒解决方案，显然是一款十分另类的产品。这款产品让许多玩家能以极低的价格体验到原装产品的魅力。在使用的时候，玩家需要先将TF卡插入专用TF卡转记忆棒的适配器中，然后再插入PSP的记忆棒卡槽内。将其在PSP上格式化后的实际容量为7727MB，而通过实际测试，其最高读取速度为9.8MB/s，最高写入速度为9.6MB/s。完成《战神 奥林匹斯之链》的拷贝仅需2分25秒，是所有产品中间最快的一款。



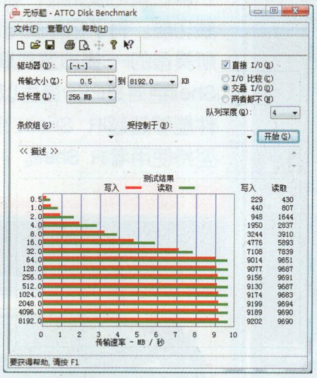


Blackspeed v2测试结果



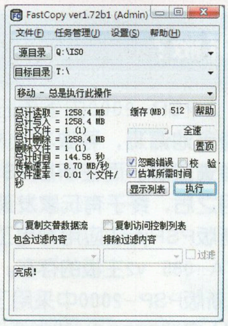
总空间：7787.844MiB（8166146048Bytes）
剩余空间：7786.156MiB（8164376576Bytes）
簇大小：32.0KiB（32768Bytes）
读取：9.8521MiB/sec（块大小1024.0k）
写入：9.6371MiB/sec（块大小1024.0k）
读取：8.3723MiB/sec（块大小32.0k）
写入：9.4007MiB/sec（块大小32.0k）
读取：2.4591MiB/sec（块大小2.0k）
写入：1.1346MiB/sec（块大小2.0k）
读取：0.7605MiB/sec（块大小0.5k）
写入：0.2686MiB/sec（块大小0.5k）
PI：410
最高读取速度：9.8521MB/s
最高写入速度：9.63719MB/s

ATTO Disk Benchmark v2.41测试结果



最高读取速度：9.694MB/s
最高写入速度：9.202MB/s

FastCopy v1.72拷贝实测



测试项目：拷贝《战神 奥林匹斯之链》
CSO 1258MB
完成时间：144.56s（2分钟25秒）
平均传输速率：8.70MB/s

通过比较，我们不难发现，最低写入速度的普通8GB组棒（7727MB）却拥有最高的读取速度，TF卡+卡套的组合方式，无疑是综合性能最为优异的一款产品，而目前十分热门的Mark2组棒（7773MB）尽管在读写速度上都要略低于TF卡+卡套（7787MB）的组合产品，但在实际使用时对于个别自制软件的兼容性却要比组合卡来的更好一些。玩家们在购买记忆棒产品时，可以通过使用PSP进行格式化的方法，根据容量来与本文当中的测试结果进行比较，挑选最适合自己的一款产品。

PSP破解之战回顾

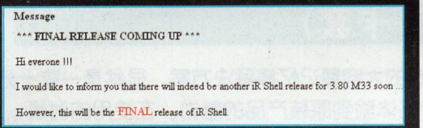


■Sony又为PSP上了一把新锁。

在上辑《PSP专辑》中，我们为大家回顾了2007年下半年破解界发生的点点滴滴。经过近4年时间的发展，黑客们对PSP内部构造、加密手段早已了如指掌，甚至连PSP所暗藏的神奇电池工程模式都已经被挖掘出来，成为破解新机最便捷的途径。而破解技术的成熟，也从另一方面推进了PSP的普及，尤其在国内，成熟的破解技术让越来越多的人投入PSP的怀抱，还给PSP带来了更多的新功能。Sony当然不会对如今猖獗不堪的破解手段坐视不理，之前只是通过不断更新固件从软件上屏蔽破解的Sony，认识到神奇电池问题的严重性，开始将反破解推入一个新阶段，那就是通过硬件改良重新为PSP上把锁！接下来就让我们一起来看看这半年时间围绕PSP破解所发生的点点滴滴吧。

文 寰仔

2008年1月22日



Message

*** FINAL RELEASE COMING UP ***

Hi everone !!!

I would like to inform you that there will indeed be another iR Shell release for 3.80 M33 soon ...

However, this will be the FINAL release of iR Shell.

iR Shell作者Ahman宣布退出PSP自制软件开发界。Ahman在宣布即将推出针对3.80 M33的新版本iR Shell时发布了这个消息。

2008年1月28日

在经过一周的严格测试后，iR Shell v3.9如期发布，修正诸多BUG，各项功能力求做到尽善尽美，支持当时最新版本自制固件，Ahman为自己的作品画上一个完美的句号。

2008年1月30日

无法制作神奇电池的TA-082 v2主板首次被发现。

2008年2月14日

3.71 fatmsmod for 3.80/3.90 M33自制固件v2发布。由于Sony在新固件中大幅修改了记忆棒读写指令，反而导致记忆棒读写速度变慢、自制程序以及自制固件无法识别中文文件名文件等问题，于是Dark_Alex在发布“时间机器”的同期还发布了这款补丁以满足一些玩家的需要。

2008年3月18日

Sony官方放出3.93固件升级包。新版本并没有在功能上进行太大改进，只是改良了对PSN的支持，并且对网上电台进行更新，另外，日版主机也可以使用Skype网络电话功能了。

2008年3月29日

FuSa最新build 45版放出，它是首款能够让PSP游戏在非逐行扫描电视上也能成功显示的自制固件插件，解除Sony在PSP-2000游戏视频输出上的硬件限制。

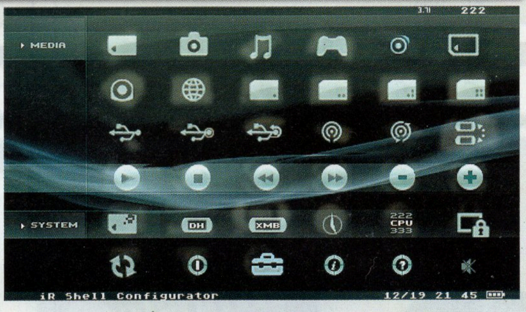
2008年3月30日



神奇电池工具Despertar del Cementerio v5发布。

事件1

最强自制软件退出历史舞台

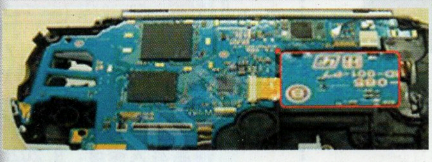


iR Shell v3.9可以运行于3.80 M33-2、3.80 M33-4、3.80 M33-5自制固件上，但无法运行于3.80 M33-1、3.80 M33-3固件上；支持3.80 Popsloader V2最新PS模拟插件，修复了3.71 M33、3.80M33中1.5核心方面的错误；改进了对PSP ISO游戏的兼容性，分为适合1.5版核心和3.XX版核心的两个版本，可运行在PSP-1000与PSP-2000上。

作为PSP平台上历史最悠久的自制软件之一，iR Shell多年来一直为我们提供着最全面的功能。它原本是一款红外线遥控软件。但作者远远不满足于此，不断为其添加新功能。iR Shell v3.9已经成为一款集文件管理、电器遥控、电子书阅读、音乐播放、视频播放、游戏引导等多种功能于一身的平台软件。iR Shell内置的插件引擎让其拓展无限，你甚至还可以通过添加插件来实现PDF阅读、解压ZIP文件等扩展功能。有了它你就可以从此抛弃PPA、eReader、Bookr、LightMP3等软件。它所具备的PS模拟游戏联机这一神奇功能也是其他破解高手长久以来未能实现的。iR Shell绝对是PSP诞生以来功能最为强大的自制软件，到现在为止也没有一款同类软件能够超越iR Shell，许多PSP爱好者们甚至通过使用免固件版本检测补丁，依旧坚持使用着iR Shell。

事件2

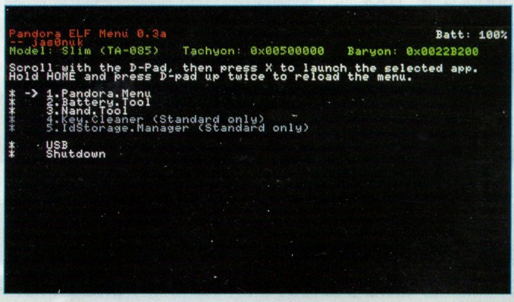
神奇电池遭屏蔽？



PSP-2000由于依旧没有屏蔽神奇电池漏洞，导致在上市后5天内就惨遭破解。而在新版PSP卖出了5个月之后，终于有玩家发现自己手中的新版PSP无法应用神电工具来制作神奇电池了。而不久后，Dark_Alex首次确认了TA-085 v2主板的存在。Sony终于开始对神奇电池工具作出反应，在新出厂的一批新版PSP-2000中采用了新的改良型TA-085主板，这种主板从硬件上屏蔽了程序写入电池EEPROM的指令，从而导致这批PSP无法制作神奇电池工具。但TA-085 v2主板却并没有实现屏蔽神电工程模式的功能，通过一台TA-085主机制作好的神奇电池依旧可以在新的TA-085 v2主机上使用，从而完成刷机破解的工作。TA-085 v2主板是Sony首次通过改良硬件向神电工具发起挑战，表现出Sony将要堵住神奇电池漏洞的决心，也掀起了破解、反破解之间的第四次大战。

事件3

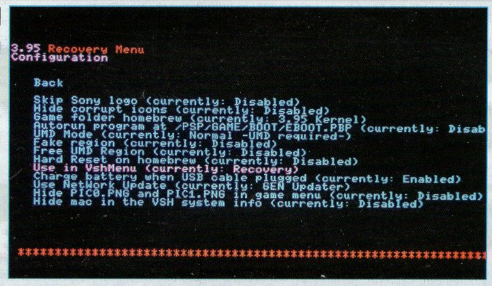
DC5与3.90 M33同步



神电工具最大的功能之一，就是安装自制固件对PSP进行破解。而DC5就是为保持神电工具与最新的3.90 M33-3同步而制作的。而且它全面兼容时间机器（TimeMachine），允许玩家在安装了时间机器的基础上设定DC5的启动热键，从而避免与时间机器的冲突。除此以外，新的IPLLoader还允许玩家在普通记忆棒上安装DC5，而无需格式化等繁琐操作来制作神奇记忆棒，使用上也方便了许多。而在DC5期间，各种潘多拉菜单的发展也让神电工具拥有了许多新功能。原本DC5只能用来为PSP打开工程模式，刷写3.90 M33-3自制固件，配合潘多拉菜单以及各种潘多拉工具（elf格式的工程模式下可用程序），可以实现备份固件、修复Key序列等各种功能。

事件4

GEN系列自制固件大放光彩



与之前盗取M33小组自制固件代码而遭到冷遇和批评的某国外论坛自制固件不同，Miriam在借鉴了M33自制固件的各项优点后，又对其功能进行改良，发布了3.93、3.95 GEN系列自制固件。Dark_Alex很早就发布声明，由于3.93、3.95版官方固件在功能上更新不大，因此并不打算制作这两个版本的M33系列自制固件。于是Miriam在征得Dark_Alex等人允许后，基于M33自制固件系统，开发了针对3.93、3.95 GEN系列自制固件。它除了运用新版官方固件内核外，还加入了诸如免存档加密等许多人性化功能，尤其是支持在XMB界面一键返回自制固件修复菜单的功能，使用起来非常方便，因此当时也受到不少玩家的喜欢。由于Dark_Alex很早就发布将会继续制作针对4.00版官方固件的M33系列自制固件，因此GEN系列至今也没有推出新版本了。但至少GEN让全球玩家都知道，如果Dark_Alex不开发新版自制固件，还会有别人跳出来开发新版本的。例如前段时间就涌现出4.05 TDP系列自制固件。

事件5

M33小组发布新版自制固件



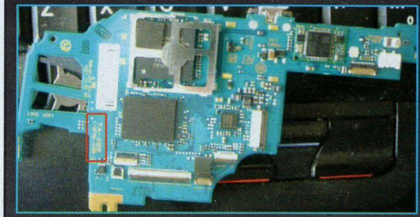
自3.90 M33自制固件发布已经过去快半年时间，这期间虽然Sony又更新了数次官方固件，但Dark_Alex都以更新幅度不大、缺少重要改进为由，未曾发布一个版本的自制固件。而4.00官方固件发布前，Dark_Alex就提早声明不但会带来新版本的自制固件，还将为自制固件加入全新功能。在Sony发布4.01官方固件之后的第三天，我们终于迎来了新版本的4.01 M33自制固件，而革命性的新功能正是针对PSP-2000大内存以插件形式推出的即时存档功能。Dark_Alex提供的即时存档功能不但能够实现游戏中即时读/存档，还实现了不同游戏间通过即时存档进行切换的特殊功能，这项神奇功能正是其他同类软件所不具备的。

2008年4月8日



Sony官方放出3.95固件升级包。新版本在“遥控游玩”选单追加了“结束并关闭PS3的电源”以及“结束但不关闭PS3的电源”选项，并强化了PS模拟器，允许玩家自定义操作按键。

2008年4月25日



采用TA-088主板的PSP-2000登陆市场。但这次改进与TA-085 v2主板相同，只是屏蔽了制作神奇电池的功能，却没有屏蔽神奇电池的使用。不过这次更新更大的意义在于缩减制造成本。

2008年4月26日

Miriam制作的3.93 GEN自制固件放出。加入一键返回Recovery Menu以及存档免加密等新功能。

2008年4月27日

3.93 GEN自制固件1.50内核补丁放出。

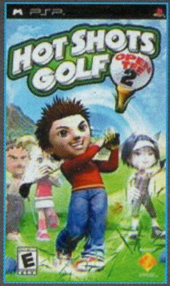
2008年5月4日

3.93 GEN-2自制固件升级补丁放出。新版将存档免加密程序以插件形式放出。

2008年6月1日

3.95 GEN自制固件放出。新版除了采用最新的官方固件内核外，还升级了Popsloader插件，解决了原本GEN固件无法使用Popsloader插件玩PS模拟游戏的问题。

2008年6月3日



美版《大众高尔夫2 携带版》内携带3.96官方固件升级包发布，新固件对PSN以及一些BUG进行了修正。另外，3.96官方固件升级包并未在网上发布，它也是惟一一个仅通过UMD发布的官方升级包。

2008年6月6日

3.95 GEN-2自制固件升级补丁放出。

2008年6月17日

Sony官方放出4.00版固件升级包。新版本追加了采用Google搜索引擎的“网上搜寻”功能，并且再度强化视频功能，加入播放速度控制，可以通过方向键上下来调节影片播放速度。



2008年6月18日

4.00固件升级包解密成功，为自制固件开发扫平道路。

2008年6月25日

Sony在官方4.00版固件发布一周后，又发布了4.01版官方固件升级包，以修正两项新功能的一些BUG。

2008年6月28日

4.01 M33自制固件放出。Dark_Alex原本打算制作4.00 M33自制固件，可4.00 M33还未发布，就迎来了4.01官方固件的更新，因此M33也改由最新4.01内核制作。此次更新Dark_Alex为自制固件加入了PSP-2000才能使用的游戏即时存档功能。

2008年6月29日

4.01 M33-2自制固件升级补丁放出。同日，Dark_Alex针对旧版PSP-1000放出4.01 M33用1.50内核补丁。

2008年7月1日

功能强大、使用便利的UPTInstaller V4神电安装程序放出。

2008年7月5日

一批无法制作神奇电池且无法刷机的、主板批号为TA-088的全新PSP-2000上市，DC5无法破解令大家又一次将希望寄托在Dark_Alex新版神电工具上。

2008年7月14日

Sony发布4.05版官方固件升级包，新版本强化了1seg电视功能，并追加了一种新的音乐播放显影器。

2008年8月5日

silverspring公布其对最新TA-088主板情况的分析，由于他所进行的工作是prx函数库的文档制作和NIDs方面的事情，因此分析可信度非常高。在他的说明中TA-088主板已经有至少三种版本了。

2008年8月6日

神奇电池工具Despertar del Cementerio v6发布。新版不但在程序界面上更加美观，而且与时间机器功能完美结合，安装过程直接整合了4.01 M33-2时间机器的功能。

2008年8月8日

Dark_Alex官方网站的管理员Alek表示，对TA-088 v1版本，早就可以使用DC5推倒它。对于TA-088 V2版本，你现在也完全能够使用DC6来破解它，但是TA-088 v3版（最新推出的一个主板，使用了最新的部件）至今仍然无法“潘多拉化”（通过神奇电池刷机），因为Pre-IPL补丁使神奇电池的核心完全无法运行。但M33小组依旧在努力，希望在DC7中解决TA-088 v3主板的刷机问题。

2008年8月15日

UPTInstaller V4.3放出。

2008年8月19日

神奇电池工具Despertar del Cementerio v7发布。

2008年9月12日

UPTInstaller V5放出。

事件6

UPT让神电工具使用更简单



UPT，全称“Ultimate Pandora's Tool”，原名UPMS，更名后开发组也由Ghost变为PSP4Noobz小组。这款工具的神奇之处就在于，它可以让你在PSP上制作神奇记忆棒，而且将所有潘多拉工具、潘多拉菜单、甚至时间机器也都通过PSP为你准备好，从而摆脱电脑的束缚。这款软件的安装程序也很独特，打包成CSO格式不但便于玩家拷贝和使用，而且有利于保护文件的完整性。进入程序后，你会看到清清楚楚地看到Step1、Step2、Step3的步骤名称，不需要记忆繁琐的安装过程，只需要按照菜单顺序执行，就能完成所有工作。UPT的出现，让更多PSP玩家加入到潘多拉行列中，而且它还不断推出新版本，以便支持最新的DC工具。

事件7

TA-088的三兄弟

最初上市的新版PSP-2000采用了编号TA-085 v1的主板，此型号主板可以制作神奇电池，也同样能够使用神奇电池，是当前破解最容易的PSP-2000，DC5甚至取消了制作神奇记忆棒的过程，在一根普通记忆棒上就能刷写神电引导文件，并对TA-085 v1主板进行刷机。之后推出的TA-085 v2主板，以及以此型号为蓝本制作的TA-088 v1主板都锁死了对电池EEPROM的操作模块，无法制作神奇电池（包括再之后推出的主板都同样无法制作神奇电池），但依旧可以使用制作好的神奇电池，配合DC5工具进行刷机。后来Sony在发布3.90官方固件时同期出厂了TA-088 v2主板的PSP，新版本又开始了新一轮反破解的尝试，在TACHYON IC（CPU芯片）上有一些微小硬件改动导致DC5无效。起初大家都推断是神电运行依靠的漏洞被堵死，而随着深入研究发现并不是漏洞堵死的问题，而是硬件的改动和DC5核心不兼容，修改过的IPL仍然能正常工作确保自制固件的运行，但是却不能用DC5安装自制系统，Sony通过硬件上的改动，终结了DC5的时代。

事件8

DC6未能赶上Sony的脚步

Dark_Alex推出的DC6，就是为解决高版本主板硬件上的改进而诞生的。DC6通过改写IPL核心，能够在TA-088 v2以及之前任何主板型号上使用，而且全新的、类似官方固件刷新的界面，也让一直以来黑底配小字的神电工具多了几分亲和力。使用DC6，可以将你的PSP刷写为最新的4.01 M33-2自制固件，并自动安装4.01 M33-2时间机器，以便在DC6测试功能下使用。但与TA-088 v2同期推出的TA-088 v3主板却因为修改了IC彻底与目前的神电工具告别。TA-088 v3使用新的TACHYON IC，号码为CXD2988GG，版权年份为2008（之前的TA-088 v2号码为CXD2975GG，版权年份2007）。这批最新主板的PSP对神电运行所依赖的Pre-IPL漏洞进行了修补，导致神奇电池完全失效，无法通过神奇电池引导进行刷机、降级、修复固件等操作。这一次，Sony不断改良硬件，终于阻止了破解PSP的黑客们前进的步伐。

事件9

DC7依旧未能解禁TA-088 v3



在DC6推出后不久，Dark_Alex又发布了DC7。原本大家都期盼DC7能够解禁TA-088 v3主板，但Dark_Alex这次并没能实现这个目标。DC7与DC6功能上并无太大改变，只是加入了格式化Lflash以及IDStorage工具，并且IDStorage工具还存在一些小错误，实在让人失望。TA-088 v3主板无法破解，那么新上市的PSP-3000也必将借鉴TA-088 v3主板的设计来反破解，这也令PSP-3000的破解道路充满阴霾。

PSP软件群英会

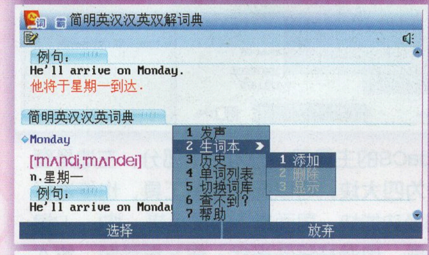
文 C.H.1.

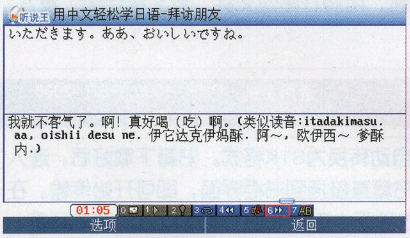
随着PSP软件开发技术的成熟以及平台的完善，越来越多的软件出现在玩家们面前。时间车轮驶入2008年秋季，PSP发售已经接近4年。4年的时间里，PSP上涌现了无数优秀的软件，玩的、看的、用的，听听音乐、学学英语、聊聊QQ，小P也成了无所不能的百宝箱。本次，PSP上的软件群英再次聚首，让我们逐一清点。

英语学习软件 移动英语通

软件作者：碟中碟
最新版本：V1.0
适用主机：PSP-1000/PSP-2000
相关网站：http://www.englishto.com







上世纪90年代初，中山小霸王和北京裕兴在国内掀起了一股学习机热潮。所谓学习机只不过是让游戏机运行学习软件而已。碟中碟公司开发的移动英语通软件则将学习机概念发扬光大，并且延伸到掌上设备上来。移动英语通有多个版本，在手机、PPC上都可以看到它的身影。看到PSP用户群日益庞大，碟中碟公司也推出了PSP版，继承了其他版本的功能，并针对PSP机能特点进行了改进。移动英语通有听说王、词霸、考试王、句霸、单词王、阅读王六大功能。每个功能都各具特色，词霸功能中用户可以查询单词释义，听说王功能中用户能锻炼听说能力，考试王功能则提供了模拟考试环境。

移动英语通涵盖了英语学习的方方面面，让用户不仅能记住单词，更可以提高阅读能力，适应考试。移动英语通的各模块采用了统一化设计，比如在句霸功能中，遇到不会的单词，我们大可以跳到词霸功能中查询单词释义。碟中碟公司是老资格的学习软件企业，在官方网站（http://www.englishto.com）上，用户能搜索到大量的学习资源。像《从零起步说英语》、《新概念英语》、《BBC随身英语》等课件都能从网站上找到，并下载至PSP记忆棒中使用。其实，移动英语通这个名字其实不太适合，应该改成"移动外语通"。在官方网站上，用户可以找到除了英语外的其他语种的课件，比如《用中文轻松学日语》、《德语会话快速入门》、《意大利语真简单》。也就是说，通过软件，不仅能学英语，还可以学日语、学德语等等。

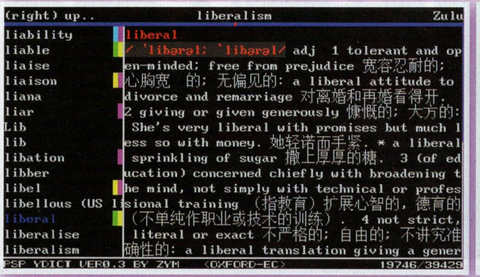
移动英语通的课件分为免费和收费两种，为保护版权，软件采用了独特的授权码形式。用户在从网站上下载课件前，必须要先注册用户，并输入机器的串号。串号可以在英语通主界面中查询到。下载课件要先登录用户，课件与串号绑定，如果换到其他PSP上是无法使用的。搞清这点后，PSP端的使用就比较简单了。启动后进入主界面，可以看到六个图标，每个图标代表不同的功能，用PSP的方向键移动光标，按○键进入相应功能。进入每个功能后都要选择课件运行，按△则能调出设置菜单，遇到不会的单词可以按□键进行屏幕取词，按L、R键可以移动虚拟按钮上的光标。特别要说明的是，移动英语通内置艾宾浩斯记忆曲线，能根据单词的熟练程序帮你科学的记忆单词。移动英语通的功能并不亚于专业电子词典，也让我们的小P变成了随身学习机。

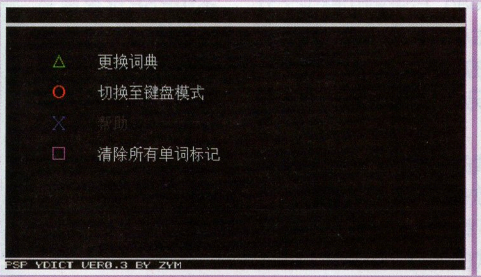
电子词典软件 YDict

软件作者：Yanming.zhang
最新版本：V0.3
适用主机：PSP-1000

如果你只是用PSP来查查字典，那大可不必用移动英语通这样复杂的软件。YDict是一款PSP专用电子词典软件，它的特点是简单易用，并能更换词库。YDict可以兼容Stardict词库文件，目前已经能使用《牛津现代英汉双解词典》、《朗道英汉字典5.0》等多本词典的词库，完全可以满足日常英语学习的需要。在查询方面，软件则采用了独特的折半定位方式，模拟翻阅词典，用户甚至可以不用输入单词，像普通词典那样翻页来查看释义。YDict也内置了背诵功能，可以将不熟悉的单词标记下来，方便随时记忆。

启动软件后首先会选择词库，接着默认进入翻阅模式，我们用PSP方向键的左、右向前或向后翻页，界面左边显示单词，右边显示释义，遇到不熟的单词可以按×键将其标注。如果觉得翻阅模式查找单词太慢，也可以按SELECT键会进入系统菜单，再按○键可进入键盘模式，输入单词进行查询。YDict采用了转盘式输入法，英文字母围绕成圆盘，用滑杆来转动圆盘，按○键确定输入字母，按□键回删字母。

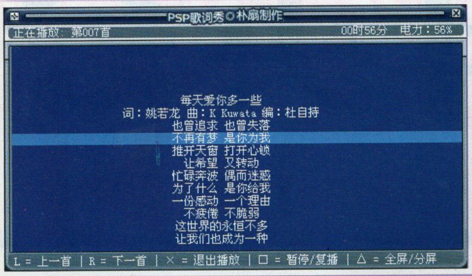
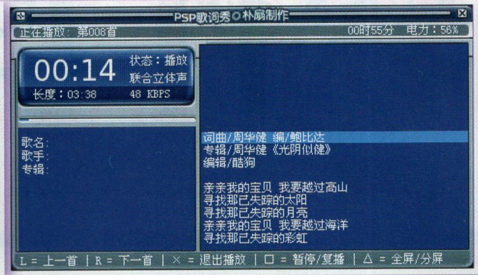
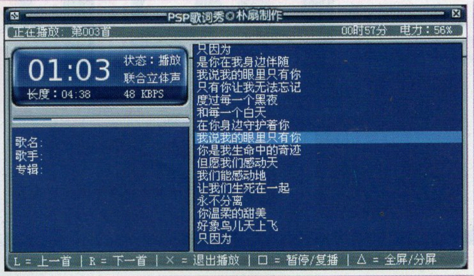






音乐播放软件 LyricShow Player

软件作者：朴扇　适用主机：PSP-1000/PSP-2000
最新版本：V0.9.7

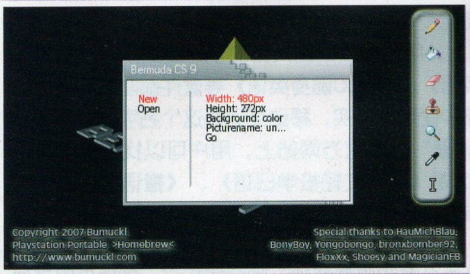
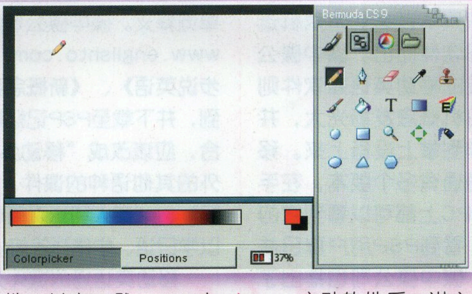
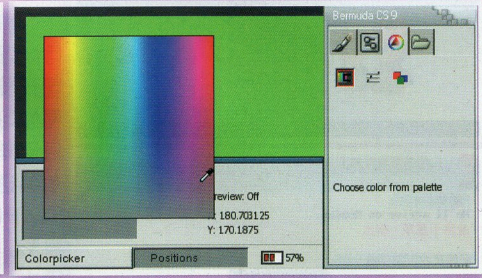




WalkMan曾一度是随身听的代名词，PSP号称是“21世纪的WalkMan”。但遗憾的是，这一称号只在嘴边而已。虽然经过了数次升级，但PSP在影音方面的功能仍十分薄弱。别的且不说，单说播放音乐说无法显示歌词就颇让人不爽。这可是当前MP3播放器的最最基本的功能，PSP竟然都不支持。还好，官方不做民间出动，国人朴扇开发的LyricShow Player软件解决了这个问题。软件基于LuaPlayerHM，可以播放MP3格式的音乐，并能识别LRC格式的歌词文件。软件在播放音乐时能自动显示匹配的歌词，并提供了两种歌词显示模式。

首先我们要在PSP系统选项中将文字编码设定为GBK936，然后将音乐文件和歌词文件拷贝到记忆棒Music目录下，注意不是PSP/Music目录下。另外，音乐和歌词文件要同名。启动软件进入歌曲列表后，用PSP方向键移动光标，按○键开始播放音乐，按L、R键跳到上一首或下一首歌曲，按△键切换全屏、分屏歌词显示。遗憾的是LyricShow Player支持的音乐格式太少，期待以后版本中作者能加入对更多格式的支持。

绘图软件 Bermuda CS

软件作者：Bumuckl　适用主机：PSP-1000/PSP-2000
最新版本：V9

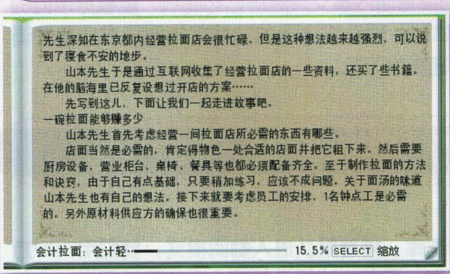




PSP不像NDS自带触控屏，不适合运行绘图软件，其实不然，PSP上的绘图软件一样能做得很优秀。Bumuckl制作的Bermuda CS以强大的功能征服了我们。Bermuda CS提供了钢笔、油漆桶、橡皮、吸管、印章等众多绘图工具，用户还可以改变画布大小、调节CPU频率以及保存图片等。使用Bermuda CS，让我们在PSP上一样能绘制出美丽的图画来。

启动软件后，进入BermudaCS的主界面，分为三个部分，左边是画布，右边是功能区。功能区分为四大块，可以选择绘图工具，也能进行各种设置，按START键可以切换功能块。界面最下方是色带，按L、R键可以快速调节色彩。准备就绪后，用滑杆移动光标，按×键绘图，按△键取消操作，按○修改数值。

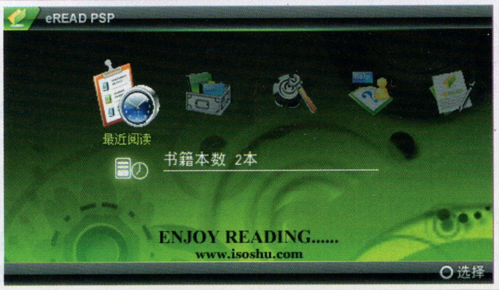
电子书软件 eRead PSP

软件作者：爱搜书网　适用主机：PSP-1000/PSP-2000
最新版本：V7.0


先生深知在东京都内经营拉面店会很忙碌，但是这种想法越来越强烈，可以说到了寝食不安的地步。
　　山本先生于是通过互联网收集了经营拉面店的一些资料，还买了些书籍，在他的脑海里已反复设想过开店的方案……
　　先写到这儿，下面让我们一起走进故事吧。
一碗拉面能够赚多少
　　山本先生首先考虑经营一间拉面店所必需的东西有哪些。
　　店面当然是必需的，肯定得物色一处合适的店面并把它租下来。然后需要厨房设备，营业柜台，桌椅，餐具等也都必须配备齐全。至于制作拉面的方法和诀窍，由于自己有点基础，只要稍加练习，应该不成问题。关于面汤的味道山本先生也有自己的想法。接下来就要考虑员工的安排，1名钟点工是必需的。另外原材料供应方的确保也很重要。
会计拉面：会计轻…　15.5%　SELECT 缩放

图书阅读一直是掌机玩家的最爱，从GBA时代开始，电子书软件就火起来。PSP那特大的屏幕，更为用掌机看书提供了良好的基础。软件有了，但是资源呢？以往最头疼的事情莫过于上网四处寻找电子书了。某些不支持的格式，还得自己手动转换，浪费精力。国内最大的华文电子书搜索引擎爱搜书网（http://www.isoshu.com）想玩家之所想，推出了自有版权的PSP专用电子书软件eRead PSP。eRead PSP依靠爱搜书网强大的图书资源，能够为用户提供1000万上的电子书籍，包括文字类图书、漫画等等。基本上，用户想看什么，就能找到什么。eRead PSP的功能也十分强大，可以对文字或图片自由缩放，无须担心字太小会损伤视力，能够记录书签，能将字体设置为繁体或简体。比较特别的，eRead PSP支持横向、竖向两种阅读模式，适合不同用户的习惯。另外，eRead PSP的界面也很漂亮，而且支持皮肤更换。

同样出于版权的考虑，eRead PSP所能阅读的书籍，不能直接从网上下载后直接拷贝到记忆棒中，而是需要电脑端软件eRead作为中转，否则无法识别。首先电脑上安装eRead后，进入下载中心，查找自己感兴趣的书籍后下载。建议下载eRead 专用STK格式的书籍，如果是TXT、HTM等格式的书籍，软件也会自动转换为STK格式。书籍下载好后，连入PSP，点击PSP书柜按钮，将书籍直接拖到书柜界面，即可开始传输。在PSP上启动eRead PSP后，主界面中选择我的书柜可以进入图书列表，按○键开始阅读。





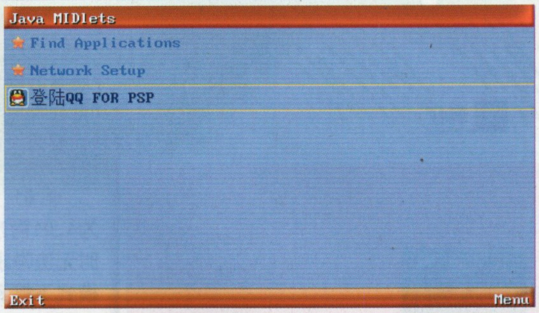
然后显示图书封面，浏览中按△键可调出系统菜单，进行书签保存、页面跳转等操作，按○键确定，按×键取消。eRead PSP功能强大外加丰富的资源，已经成为不少PSP玩家读书的首选，不过电脑端软件的操作稍显复杂，经常性的自动联网操作也让人觉得厌烦，希望以后能改进哦。

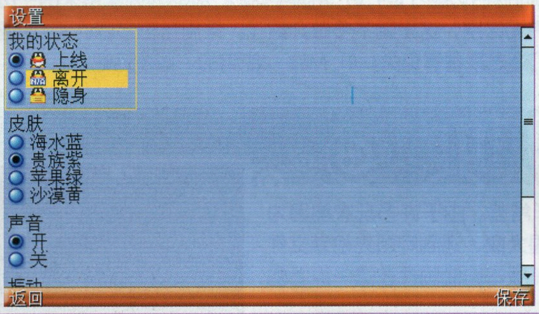
聊天软件 QQ For PSP

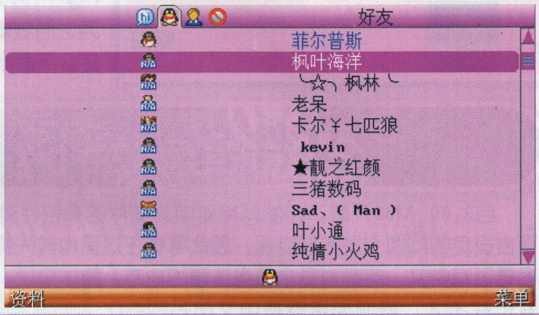
软件作者：Davywei
最新版本：V1.52
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

PSP果真是无所不能，QQ聊天这样以前想也不敢想的事情，如今竟然实现了。腾讯自然不会为PSP单独开发一个聊天软件。但这难不倒聪明的玩家，Davywei将PSPKVM与JAVA版的QQ程序结合在一起成为QQ For PSP。PSPKVM是PSP专用的JAVA模拟器，能够运行JAVA版的QQ，然后再使用代理服务器来登陆QQ，就万事OK了。QQ For PSP在基本功能上与电脑端QQ软件一致，可以显示网友的头像，并能输入汉字进行聊天，但某些复杂的功能如好友分组、视频聊天等无法实现。

使用前，我们需要在PSP网络设置中，将代理服务器地址设置为211.95.176.6，端口设置为808。这是因为JAVA版的QQ会测试网络IP地址，只能通过移动或联通的GPRS网络登陆，将代理服务器设置好后，就可以骗过腾讯，让其能顺利登陆。然后启动QQ For PSP，进入PSPKVM主界面。看到QQ图标后别急着运行，先要在Network Setup选项中设置需要连接的无线网络热点。接着再选择QQ图标运行，输入号码和密码后，稍等，登陆成功。用PSP的方向键移动光标选择好友，按○键进入聊天界面。汉字输入使用的是PSPKVM内置的拼音输入法。虽然绕了些弯子，但终于也算能用PSP来QQ聊天了。其实，不仅仅是运行QQ，PSPKVM还能运行不少JAVA软件哦，比如UCWeb浏览器等等，对JAVA有爱的同学，赶快试试吧。

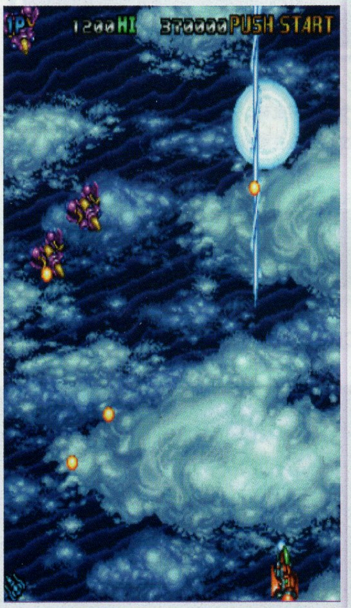






街机模拟器 Final Burn Alpha

软件作者：OopsWare
最新版本：V9
适用主机：PSP-1000/PSP-2000





说PSP为模拟大全机并不为过，小到GB、GG掌机，大到FC、SFC、PS家用机，小P模拟器来都游刃有余，也难怪不少玩家仅仅拷贝游戏ROM就将记忆棒塞得满满的了。不过，还有点瑕疵，那就是无法运行《西游记》、《三国战记》等经典动作游戏。这些由台湾厂商开发的游戏，在机房中的吃币率可是很高的。于是，著名的多街机模拟器Final Burn Alpha（FBA）被移植到PSP上来，再次拓展了小P的模拟范围。FBA在手机、Xbox上都推出过版本，可以模拟MVS、CPS1、CPS2以及IGS、CAVE、SETA2等多种街机基板。之前PSP上的MVSPSP、CPS1PSP等模拟器无法运行的不少游戏，使用FBA后都能神奇般地运行起来。FBA对内存的要求较高，PSP-2000比PSP-1000多出32MB的内存，由此也让FBA在PSP-2000上运行更加流畅。初版本的FBA在PSP-1000上甚至连《三国战记》都无法运行，还好作者及时更新，解决了这个问题。

FBA同样需要通过缓存文件分段读取游戏数据，但缓存文件不需要在电脑端生成，会在第一次在PSP端运行时自动生成。所以游戏运行时可能会有较长的等待时间。启动软件后进入主界面，用方向键移动光标，按○键确定。选择SELECT ROM选项进入文件浏览器，找到ROM后按○键游戏开始运行。游戏时同时按L、R键可以回到主界面。选择CPU Speed可以对CPU频率进行调节，建议选为最高333Mhz。游戏画面默认是竖向显示的，我们可以通过Screen Rotate选项将其改为横向。FBA的模拟效果不错，喜欢街机游戏的玩家不可错过。

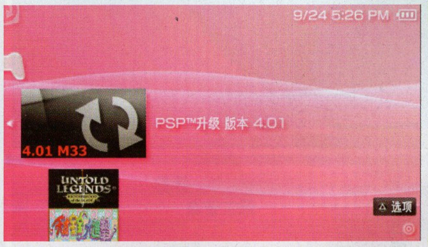


看过上面的介绍，相信你已经选中了自己心仪的软件。好，本次的群英会就到这里。相信勤劳的软件作者们会为我们提供更多更好的PSP自制软件。

4.01 M33-2自制固件技巧综述

文 寰仔

伴随官方固件的更新，Dark_Alex也在不断推出新版本自制固件，带给玩家更便捷的游戏体验和更丰富的实用功能。而M33自制固件在不断进化的过程中，除了与官方固件功能同步外，还时不时加入一些新功能，而这次我们要为大家介绍的最新4.01 M33就以支持即时存档功能为亮点，为PSP-2000用户带来新体验。



4.01 M33在官方固件发布后第三天就成功放出。表面上看，4.01 M33只是将自制固件内核更新为4.01官方固件，从而获得全新官方的网络搜索以及MP4播放倍速调节功能，另外修复了摄像头插入时无法呼出VSH Menu的问题，加入了可自定义修复菜单语言功能，全面了支持4.XX内核以及新内核模式下编译的自制软件，感觉改进幅度并不算大。而实际上更新只是开始，之后以插件的形式发布的PSP-2000即时存档功能才是4.01 M33中Dark_Alex为大家带来的一份厚礼。由于4.01 M33-2安装过程与之前版本并无区别，这里就不多做介绍了，采用与官方固件相同的安装模式，相信大家都能够轻松搞定。下面我们还是来看看有关4.01 M33-2使用的一些技巧吧。

文件名一定不要用中文！

自3.80 M33开始，自制固件对中文文件的兼容性就非常差。由于许多玩家都因为语言设定的问题引发各种错误，因此笔者在这里也首先提醒大家，遇到问题先检查文件名是否有中文，这绝对是个值得注意的地方。整体来说，新版本自制固件在这一点上的变化并不大，依旧无法支持中文命名的ISO文件，而当“文字设定”选择为“Simplified Chinese GBK（936）”时，则可以支持中文命名的MP3/MP4文件。其实关于中文的问题，更严重的地方还是在自制软件的使用过程中。许多国外的MP3播放软件、文件浏览软件，还有各种模拟器，只要遇到中文文件名，就会出现无法打开文件的错误。因此我们应当在使用过程中尽量将记忆棒所有文件都命名为英文，不要因为语言问题造成使用上的麻烦。





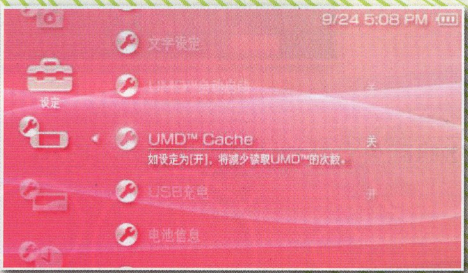
▲使用中文名出现乱码。

◀使用英文名才能在模拟器下正常打开ROM。

即时存档插件使用方法

PSP-2000增加了32MB内存，来实现缓存UMD内容节约电力，但对于玩ISO的国内玩家而言就没什么作用了。好在我们还有自制软件可以发挥这多余32MB内存的功能。而这次4.01 M33的更新，又给这32MB内存带来了新功能，那就是作为内存缓冲区，实现即时存档的功能。即时存档的作用相信不用笔者多说，大家也都知道吧。尤其是对于PSP这样一台大家走到哪里玩到哪里的掌机，到处找存档点可不是什么好事情，而把PSP待机的话又怕电池耗光，而且即时存档还能作为PSP没电前的紧急存档手段，为那些不操心充电的玩家们形成又一道保障。

刚才我们也提到，由于需要用到新版PSP额外的32MB内存，因此这款插件只能使用在PSP-2000上，而且在使用这款插件前我们就必须保证这富余的32MB内存不被占用，这就需要先将“设定”→“主机设定”→“UMD Cache”一项关闭，甚至是将UMD Cache通过修改固件对应模块的手段彻底屏蔽。其次，在使用过程中我们还要保证所运行的自制软件或插件没有占用这部分内存，比如FreeCheat这类插件通过占用这额外32MB内存实现速度、功能上提升的插件，在使用前就一定要屏蔽了。否则造成内存冲突，存档自然无法正常记录、读取。另外，即时存档对CPU耗费也比较大，因此建议大家将PSP主频设定为333MHz再进行使用。

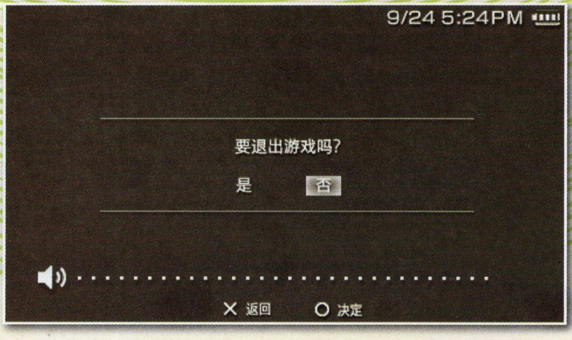


▲使用前一定要关闭UMD缓存功能。

这款名为PspStates Experiment的插件最新版本为v2，安装方法与普通PSP插件没有区别。开启之后进入游戏，在游戏中如果想要存档，就按下



▲挂载插件准备享受即时存档功能。



◀在按下HOME的游戏退出菜单才能使用热键读档或存档。

HOME键进入退出界面，保证记忆棒上有几十MB剩余空间的情况下，按住R键，之后再选择4个方向键、×、〇、△、□、START这9个键中任意一个进行存档，之后经过短暂的黑屏，档案就会根据你按下的组合键存放到相应的按键档位，之后想要读取存档，只需按下L键和刚刚存档时按下的组合键读取相应档位的存档即可。存档一般需要花费10秒左右，读档则需要花费4秒左右，这与记忆棒读写速度有关。

使用上述方式存档，我们只能在游戏中读取这个游戏自己的存档，而强大的即时存档插件还提供了全局存档功能，当按下R+SELECT+档位键的组合键后，就可以将存档存为全局存档，之后你可以运行其他任何游戏或自制软件，而只要保证你之前存档游戏的ISO没有删，再按下L+SELECT+档位键就能直接切换到之前存档的游戏运行状态并继续进行游戏，实现游戏与游戏间的快速切换。

如果你删除了某一款游戏，即时存档文件可是不会随ISO一起删掉的。因此使用这款插件，大家还要记得定期清理一下没用的即时存档文件。我们将PSP以“USB连接”模式接入电脑，查看seplugins\SAVESTATE目录，就能看到存档文件了。其中以“globalstate_”为文件头的bin文件是全局存档文件，而文件头后面的字母则代表了对应的按键档位。而以诸如“ULES00818_”之类的游戏编号为文件头的bin文件则是单个游戏的即时存档。我们可以在这里对其进行删除。而后缀字母与存档时所按按键对应关系如下：



▲在记忆棒中存储的即时存档文件。

字母	按键
u	方向键↑
d	方向键↓
l	方向键←
r	方向键→
q	□
t	△
x	×
c	〇
s	START

Skype使用技巧



Skype网络电话相信对许多玩家而言都不陌生。它是一款国际化的网络电话+即时聊天通讯软件，能够让玩家通过电脑直接拨打固定电话，而话费却要比普通电话便宜不少。而且Skype还通过TOM网站走进中国，推出国内专用的内地通话卡，长话费用可以降低到正常话费的一半以下。PSP固件在不断升级的过程中，不断加强着它的网络功能，而在3.90版官方固件中还把Skype软件加入到固件中来，新版PSP-2000从而实现了网路电话的功能。PSP-3000还将直接内置麦克风，让打电话无需像使用PSP-2000那样还需要外接麦克，这就足以看出Sony对这项功能的重视程度了。

不过许多玩家怀着期待试用了PSP版Skype后却发现，自己的国内卡无法正常使用。本来在电脑上通过TOM的国内Skype软件输入“*”号后就能使用国内卡打电话，可在PSP上压根就不允许输入这个符号。是不是PSP上真的就无法使用国内卡呢？这里笔者就告诉大家一个小技巧。其实在PC上使用TOM Skype输入“*”号，会自动被转换成一段电话号码的暗码，而通过这个暗码拨号，软件就会从国内卡上扣点数了，这个技巧即使在英文版、日文版或手机版Skype上都同样有效，当然，在PSP上我们也同样能够使用这种方法了，让你不用国外卡也能在PSP Skype上面打电话。

在TOM官方提供的电脑版Skype上我们要通过国内卡拨打电话，需要以“拨打（*）号+区号+电话号码”的格式输入电话号码，如拨打北京电话就需要输入“*01012345678”，而在PSP上我们需要把这个“*”号换成“0099008668033”这一串数字。也就是说，拨打电话的时候输入“0099008668033+区号+电话号码”或“0099008668033+0+手机号码”就可以了，记得国家地区代码部分不要填写，就能通过PSP的Skype使用国内卡了。另外强调一下，国内可不能通过PSP里的充值方式进行充值，而需要通过电脑登陆http://skype.tom.com/官方网站单独购买国内卡。



▲这样就可以通过Skype使用国内卡通话啦。



▲输入这一串数字就是使用国内卡的钥匙。

结语

有关自制软件常规使用方法我们已经为大家介绍过很多，因此这里就不再赘述。而文中的几个小技巧不知是否对你起到帮助了呢？其实自制固件使用过程中还有很多需要注意的小技巧，本文也只是抛砖引玉，剩下的就留给大家慢慢发掘吧。

文 嘟嘟



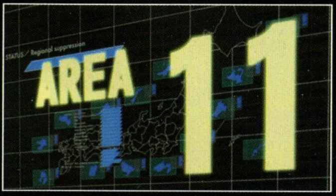
由CLAMP担任人设的动画《反叛的鲁鲁修》第一季在播出之后凭着其紧凑的节奏和精彩的剧情俘获了众多FANS的心，而这部拥有极高人气的动画也毫无悬念地被制作成了游戏发售。改编自动画第一季的本作采用原创主人公的第一视角展开游戏，除了收录原作中的经典场面外，还为玩家准备了多个原创分支剧情和CG动画，给喜欢原作的FANS带来不一样的新鲜体验。

基本操作

按键	功能
L	（对话中）自动播放开关
R	（对话中）关闭对话框观看全图
L/R	（事件菜单状态下）事件菜单翻页
△/SELECT	查看已读对话内容、语音重播
□	回到存储菜单

事件菜单





每一天的行程中玩家有多个事件可以供玩家选择触发，菜单最上一行彩色箭头代表当天的时间进程，箭头右侧则会显示当天日期和昼夜情况。画面中间的菱形是可触发事件带，彩色图片显示的是事件发生的场所，灰色表示未解锁。用十字键选择某一事件后，上方的GEASS方框内就会显示该事件中出现的角色头像。

AVG

反叛的鲁鲁修 失去的色彩			
コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS			
NBGI	2008年3月27日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

战斗系统





本作中玩家可以与原作中的角色们一同，亲自参加到布里塔尼亚与黑骑士团的战斗中。游戏中的战斗模拟了原作动画中的众多场景，玩家需要选择作战指令来进行战斗，画面左（右）上角会显示当前机体能源状况，当能源不足时会发出警告。而倒计时器的加入也在一定程度上加强了战斗的紧迫感，战斗指令选择错误或超时都可能导致战斗失败。

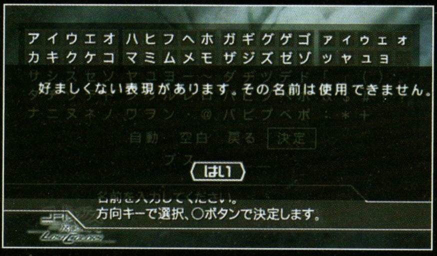
动画与CG图片欣赏





选择标题菜单的“GALLERY”一项，可以查看已解锁的CG图片和动画，它们一部分来自原作，而另一部分则是为了本作的崭新剧情而特别加入的原创要素，因而搜集CG成为本作的一大乐趣。解锁的CG图片和动画与每个篇章的完成度有关，但并非通过每个篇章都能达到100%的完成度，有些CG还需要玩家反复读档选择不同的分支路线才能搜集全。

剧情简介



▲有趣的是，本作在决定姓名方面有一定限制，比如输入“胖子”就会因为“名称不雅”而被拒绝。

玩家扮演的主人公是一名原创角色，误闯亚修福特学院的他，不知为何失去了记忆，并得到热心的学生会会长米蕾与鲁鲁修的帮助成为亚修福特学院的一名学生。在与大家的相处中，主人公渐渐喜欢上了这个陌生的环境，高贵的卡莲、纯真的娜娜莉、活泼的夏莉，学院中的一切都如此美好。但在大脑深处沉睡着的那个记忆，始终让他无法释怀，那个夹杂的恐惧与不安的回忆，竟然与GEASS有关！



多彩的分支路线

本作一共有GEASS篇、黑骑士团篇、日本解放战线篇、布里塔尼亚军人篇、亚修福特学院篇五个分支剧情，但真正能够让玩家自由选择的只有后四个。GEASS篇则是必经的一个篇章，而且玩家必须先将这个篇章通关一遍，其他五个分支剧情才会追加进来。

GEASS篇





在C.C.的指引下，主人公很快明白自己的身分原来是一名GEASS能力者，虽然在某个不明的原因中失去了记忆，但不时浮现在脑海中的各种画面证明了一切事实的真相。很快，主人公被鲁鲁修——也就是ZERO收为己用，作为黑骑士团的成员之一参与了战斗。而在战斗之终，主人公也终于将所有的记忆碎片都拼凑了起来，然而这个记忆却让他的命运再一次改变……

亚修福特学院篇

GEASS篇通关后，再次回到序章剧情，重要的是前六天的事件选择。如果要走亚修福特学院篇，就要在前六天尽量选择与会长米蕾等学院学生对话，然后第六天会触发被正式任命为学院祭委员长的剧情，此后玩家就可以开始与喜欢的角色培养好感度，等着看最后的结局了！需要特别注意的是，前六天的行程中尽量不要与黑骑士团或罗伊德等人对话，否则正式进入学院的时间就可能延后，而且一不小心很容易就会朝着其他篇章发展了。



▼学院祭的时候只能邀请一名角色做同伴，大家会选择哪一位呢？

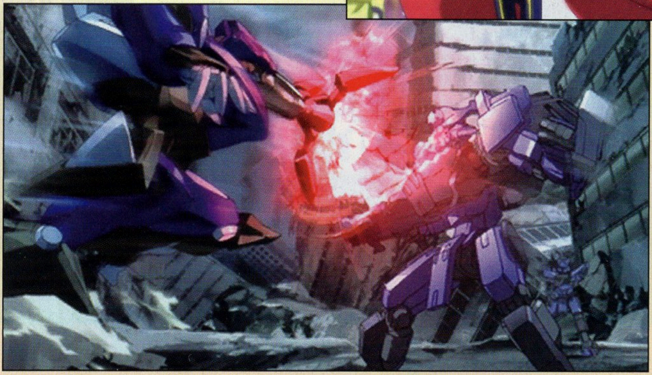


▲亚修福特学院篇应该是分支剧情中最欢乐的一个了，有很多可爱的CG图等着大家收集，连鲁鲁的恶搞女装也有！

黑骑士团篇

GEASS篇通关后，在前六天与黑骑士团的人对话，特别是要多选择鲁鲁修和卡莲的场景，到了第七天卡莲会邀请主人公加入黑骑士团，然后开始参与对布里塔尼亚的战斗。这一个篇章有两种结局，一种是与鲁鲁修的，一种是与卡莲的，所以玩家在与两人平时的对话选择中就要注意好感度的培养了。





日本解放战线篇

GEASS篇通关后，选择剧情进入黑骑士团篇章，在成田连山一战中选择与ZERO不同的意见，触发与藤堂将军的剧情，此后主人公转而加入日本解放战线一方。值得一提的是，本作的PSP版和PS2版是同时发售的，而日本解放战线篇是PSP版独有的分支剧情。另外游戏中成田连山一战非常重要，因为不少篇章的剧情分支点都在这里，所以玩家在这里的选择需要慎重。





布里塔尼亚军人篇

GEASS篇通关后，在前六天与朱雀和罗伊德等人对话，第七天的时候朱雀会邀请主人公以特派员的身分加入布里塔尼亚军队。此后，玩家扮演的主人公有机会驾驶lancelot的姐妹机与朱雀一同出战。本篇的战斗部份比较多，根据玩家选择的不同又会进入特派篇、亲卫队篇、纯血派篇几个分支，而且好几场战斗中一旦输掉就会GAME OVER，所以在选择事件前要记得多存档。

▼原作动画中的经典场景，尤菲被ZERO的GEASS控制后向民众开枪的悲剧一幕，不过在本作中，这个结局可以由玩家来改变！



操纵精灵，成为召唤大师吧！



ヴァンテージマスターポータブル
Vantage Master PORTABLE

游戏年龄大一点的玩家应该还记得Falcom在PC平台推出的独特S·RPG作品《魔唤精灵》吧，对战中那种令人绞尽脑汁的思考过程真是可以用“痛并快乐着”来形容。今年4月份，这款难度不低的游戏又被Falcom搬上了携带、对战更加方便的PSP平台，并且还加入了多位来自同社人气RPG“《英雄传说 空之轨迹》”系列中的强力角色，在给玩家带去了更多选择的同时，也在一定程度上降低了游戏的门槛，令它成为了一款新老玩家咸宜的佳作。

文 雷伊

S·RPG	魔唤精灵 携带版 ヴァンテージマスターポータブル		
Falcom	2008年4月24日	日版	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统介绍

基本规则

时间与天色
天色分为三种图标，太阳为亮、月亮为暗、上下一分为二的圆为微亮。

精灵使情报
包括精灵使的HP、MP情况，HP最大值为10。GAIN为每小时MP的回复量，COST为消耗量，两个数值的差值是精灵使每小时实际回复的MP值。



精灵信息
包括精灵的名字，HP、移动方式、能力参数等等。OA为采取行动后的无法行动时间，由角色的SPD和之前所采取的行动来决定，该数值越大，就需要经过越长的时间才能轮到下一次行动。

地形与高度
地形包括平地、水地形、草地、雪地等等，站在某些地形上会增加角色的防御力，而如果站在沼泽上每次轮到行动时角色反而会减少HP。

游戏的目的很简单，就是在由六边形格子构成的战场上，将对手精灵使的HP扣为0。尽管听上去很容易，但是其间要考虑的因素却十分繁琐。敌我双方的精灵使均可以消耗MP召唤出精灵来作战，玩家不仅要考虑到精灵使的能力、精灵的属性，还要考虑到时间因素等等。别看精灵和精灵使的HP都只有10点，但随着游戏流程的推进，后期一些关卡的难度相当之高，如果掌握不到要领的话战斗常常会僵持很久，非常考验玩家的战略性以及对全局的把握，难怪厂商将其称为“可以锻炼大脑的S·RPG”了。

和许多同类游戏一样，战斗中玩家还必须考虑到角色面朝的方向。正面攻击的话伤害没有加成，前方侧面攻击伤害+1，后方侧面攻击伤害+2，背后攻击伤害+4。因此战斗的主旨就是尽量从背后攻击敌人，且我方尽量不要背对敌人。

能力参数含义

参数	含义
STR	攻击力，该数值越高，执行物理攻击时给予敌人的伤害就越大
DEF	防御力，该数值越高，遭受物理攻击时受到的伤害就越小
INT	魔力，该数值越高，魔法攻击威力越大
MGR	魔法防御力，该数值越高，遭受魔法攻击时受到的伤害就越小
SPD	速度，该数值越高，就会越快轮到行动，是游戏中最重要的能力参数之一
MOV	移动力，该数值越高，在战场上可以移动的范围就越广

精灵相关

精灵是由精灵使消耗MP召唤出来的，并且它们本身没有MP的设定，它们发动魔法所要消耗的MP取自于精灵使的MP。精灵在战场上使用物理和魔法攻击之后，可以得到SAT，通俗来说就是经验值。当SAT累计到一定程度之后精灵就可以升级，最多可以升到3级。不过在一场战斗结束之后，精灵的SAT就会归零，等级无法保留。在战场上被召唤出来的精灵，每过一个小时就会消耗精灵使的一定MP以使自己留在战场上，这在游戏中被称为COST。而精灵使本身的MP每过一个小时也可以回复一部分，回复量在游戏中被称为GAIN。GAIN的具体数值=（占据的魔晶石数+2）×精灵使的INT。如果COST值超过GAIN值，也就是说MP入不敷出的话，那么精灵使的MP反而会减少，如果精灵使的当前MP还不足以抵消这些差值，那么战场上召唤出来的精灵就会按照召唤时的先后顺序消失以抵消掉亏欠的MP。



魔晶石



战场上的紫色六边形格子被称为魔晶石，当精灵或者精灵使站上去后就可以将它占领。只要站在魔晶石上的角色，每次轮到其行动时就HP就会回复1点，并且在遭到敌人攻击时，伤害值会减少30%。占领的魔晶石越多，占领者一方精灵使的MP回复量就越高，这无疑是对战斗非常有利的。玩家在占领魔晶石的同时，也要注意守住已经占领过的魔晶石，可以派遣精灵守在附近或直接站在上面，免得被敌人找到机会占领掉。

属性

属性是本作中一个非常重要的概念，一共分为地、水、火、天四种，它们之间存在着互相克制的关系，具体为地克水、水克火、火克天、天克地。游戏中的精灵都有固定的属性，每种属性共有6种精灵，也就是说本作中的精灵一共有24种。属性关系对攻击效果的影响非常大，上层属性攻击下层属性（例如火属性精灵攻击天属性精灵）可令攻击伤害＋6，下层属性攻击上层属性（例如天属性攻击火属性）则会令攻击伤害－9，对相同属性的精灵攻击会令伤害－4，攻击属性对等的精灵（如地对火、水对天）则伤害不变。游戏中不同精灵间的实力差距是相对的，但属性对伤害的影响却是绝对的，因此必须时刻牢记属性间的相克关系。



时间概念



战斗过程中随着时间的流逝，天色也会发生变化，而天色的明亮与否也会影响到精灵们的能力。游戏中的精灵在天色的适应性上可以分为通常型、昼型、夜型三种，理解起来很简单，那就是昼型的精灵白天时能力上升（除了SPD和MOV外的基本能力＋2）、夜晚时能力下降（除了SPD和MOV外的基本能力－2），夜型的刚好相反，通常型的则不受影响。而根据游戏中的时间段，天色的明暗程度也可以分为微亮、亮和暗三种，其中4:00～8:00、16:00～20:00为微亮，8:00～16:00为亮，20:00～4:00为暗。

Z.O.C.

Z.O.C.（Zone Of Control）系统在许多S·RPG中都曾经出现过，意思就是限制通过范围。角色周围的6个格子会产生Z.O.C.，当敌方角色进入这些格子之后，它们的移动范围就会受到极大限制，不可能饶过产生Z.O.C.的角色前进，不过飞行系的精灵不受此限制。



发亮的范围即Z.O.C.



Z.O.C.造成移动限制

地形

在战斗中，如果合理运用地形优势常常会使胜利的天平向我方倾斜。天属性的精灵以及部分有飞行能力的精灵，可以来到步行类精灵无法到达的高台等地方，这样就可以避免遭到敌人的攻击了。另外，一些远距离攻击如弓箭等，从高处攻击低处时射程会加大，因此令拥有此类攻击手段的角色站在地形较高的地方，就可以更有效地对敌人进行牵制。水属性的精灵可以在水中移动，配合精灵使提高和降低水位的魔法，可以有效地为水属性精灵创造有利的机会来与敌人周旋。

开始游戏

游戏一共分为四种模式，分别为剧情模式（Scenario）、难度较高的专家模式（Expert）、自由模式（Free）和允许两名玩家通过PSP的无线通信功能进行对战的网络模式（Network）。专家模式中精灵使的初始等级和能力都比通常的剧情模式要高，但对手也是如此，因此推荐给对游戏系统已经有一定理解的玩家。前两个模式中只要选择“シークレット”就可以使用来自“《英雄传说 空之轨迹》系列”中的角色。自由模式中，玩家可以自由选择场地来进行战斗，并且可以自由设定敌我双方精灵使的能力，是一个方便练习的模式。

通常职业选择



如果不是选择《空之轨迹》的人物进行剧情或专家模式，那么在开始新游戏时玩家需要通过回答4道问题来确定使用精灵使的职业。每道问题都有两个备选题，电脑会从中抽取一个来问玩家，不同的答案代表着不同的对应属性，答案的组合将决定玩家所操纵精灵使的职业。由于精灵使一经决定在游戏中就无法更换，所以在决定精灵使时要特别注意他的能力，初学者应尽量选择速度值较高的职业来进行游戏。职业决定完毕后玩家可以得到几个初期的精灵。这里就为大家列出令职业出现的其中一种答案组合。

属性	对应答案
问题1	
Twilight	通り过ぎる／他の剣を买う
Shine	默って见る／金をためる
Shade	见物人に教える／剣を夺って逃げる
问题2	
Fair	作り直すことを提言する／豪华な宝石
Sacred Book	败北を认め辞退する／仓库いっぱいの小麦
Emblem	荣誉を受ける／士官の位
问题3	
Dream	逃がす／出来る范囲だけ修理する
Karma	そのままにしておく／修理を行う(Karma)
问题4	
Ego	一人で追迹する／一人で先に进む
Vacant	见なかった事にする／男と共に引き返す
Trust	援护を呼ぶ／男を负ぶって进む

职业	出现组合
战士(ファイター)	Twilight＋Emblem＋Dream＋Vacant
公爵(デューク)	Twilight＋Emblem＋Dream＋Ego
剑客(ソードマン)	Shine＋Emblem＋Karma＋Vacant
骑士(ナイト)	Twilight＋Emblem＋Dream＋Trust
圣骑士(パラディン)	Twilight＋Sacred Book＋Dream＋Trust
忍者(シャドゥ)	Twilight＋Fair＋Karma＋Vacant
游侠(レンジャー)	Twilight＋Fair＋Karma＋Ego
野人(サベージ)	Twilight＋Sacred Book＋Karma＋Ego
盗贼(シーフ)	Twilight＋Fair＋Karma＋Trust
吟游诗人(バード)	Twilight＋Fair＋Dream＋Vacant
修女(シスター)	Shine＋Sacred Book＋Dream＋Vacant
巫师(ソーサラー)	Twilight＋Sacred Book＋Karma＋Trust
女巫(ウィッチ)	Twilight＋Fair＋Dream＋Trust
武僧(モンク)	Twilight＋Sacred Book＋Karma＋Vacant
妖精(スピリット)	Twilight＋Sacred Book＋Dream＋Ego
兽人(ビースト)	Twilight＋Emblem＋Karma＋Ego
噩梦(ナイトメア)	Twilight＋Sacred Book＋Dream＋Vacant
大小姐(フロイライン)	Twilight＋Fair＋Dream＋Ego

《空之轨迹》角色

前面已经提到了使用“《英雄传说 空之轨迹》系列”角色的方法，使用这些角色无需回答问题，并且这些角色一上来等级就是10级，非常适合新手使用。《空之轨迹》角色一共有10位，不过在初期玩家只可以选择其中的4人，分别为エステル(Rod Master)、ヨシュア(Strider)、シャラザート(Queen-Bute)和アガット(Heavy-Edge)。以任意难度、任意角色和职业打通剧情模式后，会追加クローゼ(Princess)、オリビエ(Playboy)、ティータ(Technocrat)和ジン(Grappler)4名角色。当完成专家模式后，会追加レン(Genius)和レーヴェ(DarkKnight)。



剑、魔法と学園モノ。

Sword & Magic & School

主观视点的迷宫探索类RPG其实一直以来都不少，并且其中有很多制作水准都不错，不过由于此类游戏一般难度不低且系统较为复杂，再加上主观视点这种表现形式本身就并非任何玩家都能接受，所以这类游戏渐渐地被打上了“核心向”的烙印。有些聪明的厂商为了扩大此类作品的游戏人群，为游戏配备了风格清新可爱的人设，从而淡化此类作品原本的严肃氛围，使很多普通玩家光看人设就有了想玩的冲动。近期较为成功的例子无疑就是NDS上的《世界树迷宫》了，而PSP的这款《剑、魔法与学园物》同样也是个典型的例子。有着如此可爱外衣的主观视点RPG，你不想尝试一下吗？





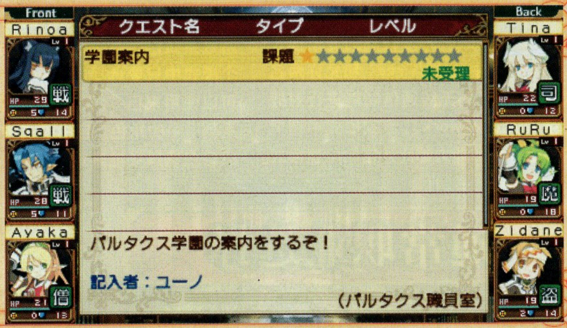
活力四射的青春学园 剑与魔法的地下迷宫

文 雷伊

RPG	剑、魔法与学园物 剑と魔法と学园モノ。			
Acquire	2008年6月26日	日版	1人	
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄		

任务制

和许多同类游戏一样，本作也是按照任务制来推进游戏进程的。在学校的图书室中，玩家可以接取各种各样的任务，游戏中后期玩家还可以前往别的学校，根据学校的不同，可以接取的任务也会发生变化。当然，任务不会一开始全部都显示出来，而是会随着既有任务的完成而逐渐出现，而游戏中的大部分迷宫也需要完成了特定的任务之后才能够获得探索权。任务列表中的星号代表任务的难度，当然星数越多的话难度也就越高。完成任务后，队伍的情绪槽（テンション）会增加，这条槽在战斗中发合体技时要用到，而某些任务如果完成的话还可以得到额外的报酬。



角色创建

要想顺利完成任务，一支强劲的队伍是必不可少的。游戏中为玩家准备了几位初始的同伴，当然如果对他们不满意，玩家也可以自己重新创建新的角色，方法就是在职员室中选择“入学”选项。在创建角色时，玩家可以设定角色的姓名、性别、种族、性格和学科，其中前四项可由玩家自由设定，而学科种类则要求角色的各项能力满足一定的条件才能够选择，另外还要考虑到性格和性别的因素。

角色的能力一共有力、知惠、精神、生命力、素早（即速度）、运这6项，而要选择特定的学科，就需要这些能力数值达到一定水平。在创建角色时，玩家可以将BP（创建菜单中“运”下面的那项）分配到角色的各项能力上。需要注意的是，BP值是随机生成的，玩家可以通过反复进入/退出角色创建菜单来刷出自己想要的BP值。如果运气好刷到40多点的话，那么一开始就可以选择那些对能力要求比较苛刻的上位学科。不过需要注意的是，如果一开始就选择君主、忍者等上位学科，对初期的战斗其实是非常不利的。因为这些学科升级时所需要的经验值要比低级学科多上不少，在初期根本无法发挥出真正的实力。所以在游戏的初期建议选择一些看似平常，但对冒险却有着举足轻重作用的普通学科，比如战士（攻防优秀）、僧侣（回复能力）和盗贼（开门和宝箱）等。

游戏中一共准备了10个种族，并且每个种族都有男女两种造型。种族不同，能力也是千差万别，玩家可以根据种族的初始能力来判断他们擅长的学科。如知惠高的种族像フェアリー适合成为魔术士，力和生命力较高的种族如バハムーン适合选择物理攻击型的学科等。

在职员室中还可以令角色转科（即转职）。尽管转科不需要特别的要求，并且力、知惠等6项能力也会保留，但是角色的等级会强制回到1级、经验值归零（也就是说等级要重新练起）、学科的特殊技能无法继承，转科后角色的最大HP也会变为原本的一半。另外，转科后角色的最大MP和之前学会的魔法是可以继承的，但如果当前学科的最大魔法习得数比转科前要少，那么就只能继承与当前最大魔法习得数相应种类的魔法。





迷宫探索基本知识

在迷宫中有许多门挡住了玩家的去路，这种情况下通常按○键选择开锁就可以打开门继续前进，盗贼系角色的话开门成功率会更高。不过有两种情况就算是盗贼也无法打开这些门，第一种情况是这些门上了魔法锁，必须找到该版图中的“魔法钥匙”（マジックキー）才能打开（“魔法钥匙”还能打通一些要道或者是捷径）；第二种则是需要特殊的钥匙才能打开，通常这种钥匙要完成任务或者流程推进到一定程度后才能得到，碰到这种情况的话可以先不管这些门，以后再来。有时玩家来到某个墙壁前会出现“XXは何かに气付いた”的提示，这其实是在提醒玩家此处有隐藏房间，调查墙壁就可以令隐藏的房间打开。

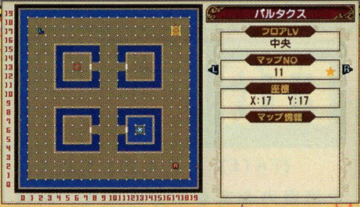
迷宫中可以发现宝箱，不过很多都设有陷阱，并且陷阱的种类十分多，有的会减少我方HP、有的会减少MP、有的还有转移效果。盗贼系角色的陷阱识别和解除能力较高（尤其是盗贼），因此游戏初期在队伍中安排一名的话会非常受用。

“浮游魔法”（フロトル）是迷宫探索过程中的一个重要工具，利用它不仅可以回避某些地板上的电流对HP造成的伤害，也可以渡过普通人原本无法渡过的深水区域（在地图上以深蓝色表示）。

在地下道中央可以看到魔法阵，如果队伍中有召唤士的话，就可以在这里签订契约，此时会有怪物出现并进入战斗，战斗胜利之后只要花费一定的金钱就可以召唤出怪物作为队伍中的第7位同伴参加战斗了。另外，在地下道迷宫的L和R出口附近，我们可以看到紫色的魔法球，利用它可以迅速回到游戏中最初的学校，还是比较方便的。



地图相关



在迷宫中探索，地图可以说是最重要的道具之一，尤其是对于本作这种迷宫非常复杂且是主观视点的游戏来说，如果没有地图的话，在迷宫中冒险的困难是可想而知的。本作中地图的查看方法有些特别，玩家必须先将该迷宫的地图带在身上或使用魔法“マブル”，这样在迷宫中按下□键才可以查看到地图，否则就算按□键也是没有反应的。

在地图查看画面中，按下L和R键可以切换查看迷宫中的其他地图版面。本作的迷宫分为地下道和地下迷宫两种。地下道由L（左部）、中央和R（右部）三个部分组成。按L键可以往L方向翻页查看地图，而按R键则可以往R方向翻页。其中中央部分均为一张地图，而L和R部分的地图数不固定，前期的地下道多为1张，而后期最多的甚至多达5张，也就是说一个地下道最多包括了11个版图。

本作中一共有78种地图，可以在图书室中进行查看。地下道中央的版图是固定的，而L和R部分的版图则是随机抽取的，每次进去并不一定会完全相同，常常会有明明第一次进入某个地下道，但其中的地图之前已经出现过的情况，这种情况下就可以很轻松地完成迷宫了。从地下道的中央部分可以前往地下迷宫，地下迷宫的地图同样是固定的，且只有一个版图，但是里面通常有强力的BOSS在等待着玩家。

鉴定

在迷宫中获得的物品一般都需要鉴定才能发挥出真正价值。鉴定可以在学校的购买部中进行，不过需要花费一定的金钱，一些高级物品的鉴定价格是非常高的，这对金钱获得比较困难的本作来说严重不划算。因此更实惠的方法是在队伍中安排一名司祭（炼金术士也可以，不过学会鉴定技能较晚且性能比司祭差），利用他的鉴定能力就可以免费鉴定物品。不过需要注意的是，司祭的鉴定是有成功几率的，在鉴定失败后就有可能进入“恐惧”（フィア）状态，从而令鉴定无法继续，只有回复了该状态才能继续鉴定。

战斗相关

队伍中位于画面左侧的为我方前卫，位于右侧的则为后卫，前卫一般安排物理系角色，而后卫则建议安排魔法系或远程攻击系角色。在战斗中同时按下滑杆的↓和○键会进行高速自动战斗，这种情况下我方会使用默认的物理攻击来战斗。另外，消耗情绪槽可以发动合体技，不过需要满足一定的条件，合体技发动后还可以提高同伴之间的相性。

另外需要注意的是，本作中敌人的能力是在一个区间范围内随机浮动的，浮动的区间可以在怪物图鉴中查看到。正因为这种设定的存在，所以才导致了战斗、尤其是BOSS战的不确定性，因此在BOSS战前记得存档，如果打不过就读几次档，也许其中一次你就可以很轻松地打过去了。



合体技一览

名称	消耗情绪槽	对象	条件	效果
爆裂拳	50	敌全体	队中有战术学科同伴两名	我方全员对敌全体进行攻击
集中炮火	40	最前列的一组敌人	队中有战术学科同伴两名	我方全员对最前列的敌人进行攻击，命中率100%且后列的同伴即使没有远程武器也能攻击到敌人
先手必胜	40	和盗贼系角色关系好的同伴	队中有一名盗贼学科同伴以及和他关系不错的同伴一名	关系好的同伴先制攻击
激走大逃亡	10	我方全体	队中有一名盗贼学科同伴以及和他关系不错的同伴一名	100%逃走成功
绝对壁召唤	40	我方全体	队中有法师系同伴两名以上	制造防御障壁减轻所受伤害
倍化魔法阵	50	我方全体	队中有法师系同伴两名以上	使用回合内法师的魔法效果提升

学科选择条件

学科	性别	性格	力	知惠	精神	生命力	素早	运
战士	不限	不限	12	–	–	–	–	–
魔术士	不限	不限	–	12	–	–	–	–
僧侣	不限	不限	–	–	12	–	–	–
盗贼	不限	中立・恶	–	–	–	–	10	12
司祭	不限	善・恶	–	13	13	–	–	–
召唤士	不限	中立	–	13	13	–	–	13
狩人	不限	中立・恶	12	–	–	10	10	12
炼金术士	不限	善・恶	10	13	–	10	–	13
超术士	不限	善・恶	–	13	13	8	8	14
修道士	不限	善・中立	13	9	12	13	10	9
侍	不限	善・中立	12	13	9	12	11	9
神女	女	中立	14	9	13	14	10	10
君主	男	善	15	10	13	15	10	13
女忍(くノ一)	女	恶	13	11	12	13	15	15
忍者	男	恶	13	12	11	13	15	15

炼金

炼金包括了合成、分解与强化三种功能。在实验室中玩家可以对物品进行炼金，当然也是需要花费金钱的。炼金术士虽然也可以进行炼金，但是范围只局限在自己等级+5级以内的道具，因此在初期来说实用度并不高。对于一些比较初级的炼金内容，在实验室中会直接提供合成配方，而一些高级的物品则要购买炼金书才能得知配方了。



文 洋葱

FTG

FATE/老虎斗技场 加强版

フェイト/タイガーころしあむ アッパー

Capcom	2008年8月28日	日版	1～4人
5240日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

《FATE》无论是在日本还是在中国国内都有着不俗的人气，而以《FATE》为题材改编的PSP大乱斗作品《FATE/老虎斗技场》发售之后获得了不少FANS的好评。大家现在看到的是《FATE/老虎斗技场》的加强版，本作不但新增了大量服装、战斗场地，还加入了数名新人物。

基本操作	
摇杆	基本移动
□	普通攻击
△	突刺攻击
×	DASH
○	跳跃
R	防御
L	锁定（开/关）
↑、↓	锁定对象切换
←、→	视点调整







系统解析

攻击

攻击基本分为两种，分别是普通攻击与突刺攻击。按下□键便可使出普通攻击，最多可以连续点击□三次形成三连击。另外，在使用普通攻击时可以代入突刺攻击，形成新的连续技组合，这样一来最多可以打出六连击。在游戏中若两名角色同时出招，那么有很大几率会进入相持状态，说通俗些就是拼剑，这时玩家需要根据画面提示连打按键，按键速度快的一方将获得一定优势。

防御

“攻击就是最好的防御”这一说在本作中可是行不通的，在多人大混战中若不懂得好好利用防御将会死得很惨。按紧R键角色便会进入防御状态，不过千万要注意一点，那就是不可滥用防御。因为无论是谁，若只守不攻遭到敌人的连续攻击防御都将会崩坏。最初进行防御时角色身上会发出蓝光，而在承受了一定的攻击后蓝光会逐渐变红，完全变红就表示防御即将要崩坏了。除了普通的连续攻击，还有一种方法可以直接破坏对手的防御，那就是突刺攻击。突刺攻击出招虽然比较慢，但其优点是可一击破防。

必杀

若想使用威力强劲的必杀攻击，首先要做的是获得虎力球。若地图上的虎力球被对手抢去，玩家可以利用攻击将对手身上的虎力球给打出来。获得虎力球后角色HP槽下方的的MP槽会变为原来的2倍，也就是100。在拥有虎力球的情况下若MP超过50，那么只要按下R+□键便可发动每名角色固有的必杀攻击。若在拥有虎力球的情况下MP为全满，那么按下R+○键还能够发动极具魄力的超必杀。

虎力



游戏中每位角色都设有固定的虎力值，在对战中打倒对手后便可获得与该对手相对应的虎力值点数，不少战斗都是以最终谁拥有的虎力值点数多来决定胜负的。而每名角色具体有多少点虎力值，和他们自身的能力多少也有些关系。一般情况下实力越强的角色拥有的虎力值越高，而实力弱的角色拥有的虎力值则比较低。

虎令咒



这是本作新增加的系统，在战斗中只要按下R+×便可发动。发动了虎令咒角色的能力将得到强化，强化的内容有很多种，当中包括提升攻击力、增加攻击段数以及附加空中DASH等，具体将根据角色而定。每回战斗只可发动3回虎令咒，因此要把握使用时机，避免浪费。

共斗

所谓团结就是力量，在组队战中若能够活用共斗，可以效率地消灭对手。共斗的使用方法并不复杂，首先要做的是锁定一名敌人，此时附近要有一名同队伙伴。接着对锁定的敌人使用突刺攻击，将其打成摇晃状态，这时同伴的头上便会出现“！”，最后玩家只需按下L键，便可发动共斗了。在共斗状态中我方成员的攻击力将大幅提升，但防御力则会下降，此时注意千万别被对手攻击到。

灵活移动

本作的移动方式相当丰富，首先要说的是180度回转，拨动滑杆左（或右）同时再按下×键，我方角色会以极快的速度移动到对手的背面。诱敌出招后使用180度回转能得到很大回报，如我方一连串攻击结束后心急的对手往往会急于反击，这时使用回转的话对手的攻击很容易落空，而我们也能获得继续进攻的机会。不过回转的使用次数要控制好，如果过于依赖回转并养成习惯，很有可能被对方提前预测并遭到攻击。

接下来说说后撤，操作为滑杆后方向+×键，成功后角色会迅速向后退一大步。后撤的回避性能非常优秀，且使用后会和对手产生一段距离，即使被对方猜到也不必担心会遭到攻击。



在MP槽的下方我们还能够看到一条很细的DASH槽，每进行一次DASH槽都将减少一点，若连续使用DASH使槽减至0，角色还将在短时间内无法行动，非常危险，因此想要连续使用DASH时一定要控制好次数。DASH在战斗中的作用极大，使用方法也很简单，移动时按下×键便可。DASH不仅可以用来躲避敌人的攻击、拉开距离，玩家还可利用DASH进行突袭。

在游戏中我们经常会看到道具出现在建筑物的上方，此时我们就需要利用到跳跃这个动作了。按下○可进行最基本的跳跃，不过落地后会出现一定的硬直，比较危险。个别角色在跳跃之后还可以进行空中DASH，利用这个可以调整落地时间，避免遭到对手的埋伏。

危机时的杀手锏，特殊攻击

不管一个人的实力有多强，一旦遭到复数敌人的围攻也会陷入危机，此时我们要做的就是利用特殊技逃出。按下R+△可发动威力强大的特殊攻击，特殊攻击的范围很大，被击中的敌人会飞得很远。不过使用特殊还是要消耗一定的MP，不要滥用，免得真正需要的时候无法使用。

受身与起身

被对手打倒的一瞬间按下R键，可进行受身。若没能来得及在第一时间受身，还可以在倒地之后按下○迅速起身，以节省时间，因为若不起身等角色自己爬起来，这个过程需要好几秒，固定的爬起速度也将送给对手一个压起身的好机会。

锁定目标

若只利用滑杆控制攻击的方向很容易会出现打空的情况，再加上基本攻击的三连击需要快速按键，一旦打空即使想要收招也难，这样便会让对手有机可乘。为了避免这种情况发生，在攻击之前我们尽可能要锁定目标。按下L键就能锁定距离自己最近的敌人，此时再按下↑、↓可切换锁定目标。需要注意的是，角色一旦锁定了某位对手后，自己的移动速度会大幅下降，拉后方向也不再是向后快速奔跑，而是以极慢的速度倒退。因此若玩家想要马上与对手拉开距离时，要记得立刻解除锁定。

道具

在战斗中玩家有机会在地图上发现各种道具，若能够有效利用这些道具将对战局有很大的帮助。本作的道具种类不多，下面将为大家列上道具的具体效果。



虎力球	使MP变为原来的2倍
米饭	回复角色的HP
魔石	回复角色的MP
剑	增加角色的攻击力
盔甲	角色遭到攻击时不会产生硬直
翅膀	可以让角色进行空中DASH
神靴	提高移动速度

丰富的模式

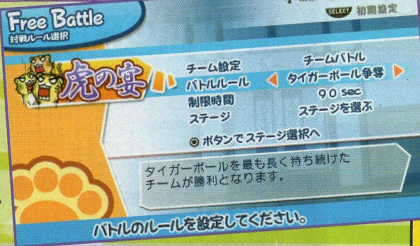
故事模式（ストーリーモード）



充满搞笑成分的故事模式，剧本为完全原创，玩家们将在这里看到角色与原作截然不同的一面。

自由战斗模式（フリーバトル）

除了故事模式以外，游戏的另一个主要模式为自由战斗模式。在这里玩家可以自由选择战斗的规则、地点以及各种细节设定。第一项チーム设定中有两个选择，分别是单人作战和团队作战。战斗规则分为四种，分别是时间竞赛、点数竞赛、生存竞赛以及虎球争夺赛。时间竞赛的规则为在限定时间内获得最多虎力值的人便可获得胜利，注意时间是可以自由设定的。点数竞赛则是最先获得指定虎力值的人获得胜利。生存竞赛与虎力值基本没有关系，玩家只需打倒所有的对手存活下来便可。最后一项夺球竞赛比的是谁能够夺取虎力球，并能够一直携带在身上不被抢走，携带总时间最长的角色将获得胜利。



网络对战模式（ネットワークバトル）

玩家在这里可与好友进行对战，最多可同时4人参加。

鉴赏模式（エクストラ）

在这里可以利用游戏中获得的点数来购买事件CG、角色设定图、BGM、以及动画影像来欣赏，可购买的内容将随着游戏进度的推进而增加。另外若有《FATE/老虎斗技场》的UMD，还可以阅览前作的部分资料。

BLEACH ブリーチ ヒート・ザ・ソウル5

文 洋葱

这款根据人气少年漫画《BLEACH》改编的格斗游戏在平衡性上虽然无法让人满意，但忠实原作的剧情、招式以及帅气的万解变身对于各位FANS而言想必还是有不小吸引力的，下面就让我们来看一看游戏的主要模式。



FTG

BLEACH 灵魂升温5			
BLEACH ヒート・ザ・ソウル5			
SCEJ	2008年5月15日	日版	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

基本操作

按键	功能
×	弱攻击
○	强攻击
□	灵压解放
△	跳跃
L	换人/变身
R	援护
□+×	灵压奥义
□+△	SOUL BLAZE
L+R	限制解除（限定TAG模式）
L+△	替身防御
L+□	使敌人强制换人（限定TECHNICAL-TAG）
防御中L	防御中换人（限定DEFENSIVE-TAG）

教学模式

本作的教学模式可谓非常贴心，从基本的移动、攻击、防御，到各种高级技巧玩家都能在这学到。另外，教学模式中还穿插着一些原创剧情，使得枯燥的教学过程变得很有吸引力。游戏的操作技巧很多，若没接触过系列之前的作品可以先把教学模式完成。

教学模式分为两部分，第一部分以单人战斗为主，第二部分的主要教学内容则针对双人协力作战。

TUTORIAL 1st



项目	要求	要点提示
1.基本移动	移动到对手身后	利用十字键或连按△两次
2.防御	坚持存活20秒	为了避免一直防御造成防御崩坏，中途多使用侧移
3.通常攻击	打中对手5次	连击是不能增加击中次数的，尽量使用单发攻击便可
4.特殊移动	移动到对手身后	利用侧移
5.COMBO连携	打出5连击的COMBO	打开出招表，当中写有各角色五连击COMBO的使用方法
6.灵压解放	用灵压解放击中对手3次	按住□键蓄灵压槽，敌人靠近时松开□键
7.变身	成功变身一次	拥有2条灵压槽的情况下按L键
8.SOUL BLAZE	用SOUL BLAZE击中对手3次	按下□+△便可发动
9.灵压奥义	用灵压奥义击中对手3次	拥有1条灵压槽时按□+×便可发动

TUTORIAL 2nd

项目	要求	要点提示
1.TAG交代	换人3次	TAG槽满后按L键
2.援护攻击	使用3次援护攻击	按R键发动援护
3.替身	使用2次替身防御	被击中的瞬间按L+△
4.DEFENSIVE-TAG	使用2次协力COMBO	击中对手后立即换人攻击形成2连击便可
5.OFFENSIVE-TAG	防御中换人2次	防御状态下被敌人击中时按L
6.TECHNICAL-TAG	强制对方换人2次	按L+□击中对手
7.限定解除	成功限定解除	TAG槽发光时按下L+R
8.W SOUL BLAZE	成功发动W SOUL BLAZE1次	在限定解除状态下按□+△
9.W灵压奥义	用W灵压奥义击中对手1次	在限定解除状态下按□+×





故事模式

故事模式中有很大一部分剧情都来自动画，主要讲述了一护等人为救出井上织姬，与虚夜宫十刃展开了激烈的战斗。当中还收录了大量让FANS感动不已的经典场面。和一般的格斗游戏不同，为了符合原作，剧情模式中的战斗取胜方式并不是要单纯地将对手打倒，而是要满足各种条件。这些过关条件并不苛刻，不过想要拿到一个好评价，还是要下一点功夫的。

故事模式过关条件

关卡	限定要求	关卡	限定要求
1	3分钟内击败对手	12	对手不会硬直
2	对手灵压槽保持上升	13	自己的灵压槽上升速度减慢，对手灵压奥义的威力为原来的2倍
3	我方弱攻击无效	14	不能使用灵压奥义
4	30秒内让对手防御崩坏	15	不能使用灵压奥义，同时要使用W灵压奥义结束战斗
5	用投技结束战斗	16	灵压槽积蓄到5条以上才能给对手造成伤害
6	用援护攻击结束战斗	17	双方攻击力变为2倍
7	只有灵压奥义才能给对手造成伤害	18	攻击力随着时间经过而变化
8	只有3连击以上才能给对手造成伤害		
9	在虚化状态下结束战斗		
10	不能侧移		
11	双方的灵压槽为MAX		



百人斩

在该模式中玩家要做的是连续获得100连胜，听起来也许很可怕，不过作为玩家对手的角色实际只有一名。战斗开始前玩家需选择想要挑战的敌人，接着在战斗中将其击败后对方会不断复活，直到玩家连杀对手100次为止。一般情况下对手的防御很低，几招便可将其解决，不过当中有几局对手会恢复正常实力，要格外小心。若想采取比较安全的方式通过此模式，建议选择一些拥有强力远距离攻击的角色，只要小心点想要100连胜也不是非常困难。

TAG模式

说简单点就是双人组队模式，所有战斗均需要派出两名角色。战斗前玩家要先从所有角色中选出两名组成一支队伍，接着选择一种组队风格便可开始游戏了。组队风格有三种，分别是DEFENSIVE-TAG、OFFENSIVE-TAG以及TECHNICAL-TAG。选择了DEFENSIVE-TAG后可以在防守状态中换人，选择OFFENSIVE-TAG可以在连续技中换人，而TECHNICAL-TAG则是被对手击中后可增加TAG槽。选择不同的组队风格玩家的打法也需要改变。另外要注意的是，在TAG模式的战斗中一支队伍里的两名角色一旦有一人的体力耗尽，那这一队将会被判定为失败方，因此体力不足时要及时换人。



TIME ATTACK

挑战快速杀敌的模式，战斗总共有5场，当玩家在短时间内将对手全部击败后有机会追加鉴赏模式中的部分内容。

隐藏人物



名称	取得方法
朽木白哉 万解	通过TAG MASTER路线No.1
斑目一角 万解	通过TAG MASTER路线No.3
ネル	通过路线No.4
平子真子 虚化	通过TAG MASTER路线No.6
茶渡泰虎 悪魔の左腕	通过TAG MASTER路线No.7
石田雨龙 ゼーレシュナイダ	通过路线No.8
ドルドーニ	通过TAG MASTER路线No.10
护一崎黑 万解	通过TAG MASTER路线No.11（※获得始解形态后）
アーロニーロ	通过TAG MASTER路线No.13
ノイトラ	通过TAG MASTER路线No.14

名称	取得方法
茜雫	通过路线No.16
草冠宗次郎	通过TAG MASTER路线No.17
蓝染惣右介	通过TAG MASTER最终路线
朽木ルキア 始解	TAG点数在2500以上
护一崎黑 始解	TAG点数在7000以上
猿柿ひよ里 虚化	TAG点数在10000以上
チルッチ	TAG点数在15000以上
ガンテンバイン	TAG点数在20000以上
ザエルアポロ	TAG点数在27000以上
ネリエル	TAG点数在50000以上（※获得ネル且游戏进行到二周目以后）

除了以上的角色以外游戏中选人画面的第二页还有一部分隐藏人物，取得方法比较特殊。其中一种方法是将上面的人物全打出来便可，而另外一种方法则需要玩家拥有《BLEACH 灵魂升温4》的存档，具体的操作方法在本书的秘技大放送里。

隐藏场地



名称	取得方法
虚圈	TAG点数在5000以上
虚夜　分かれ道	TAG点数在8000以上
虚夜　チルッチの间	TAG点数在12000以上
虚夜　ドルドーニの间	TAG点数在17000以上
虚夜　アーロニーロの间	TAG点数在22000以上
虚夜　外	TAG点数在25000以上
虚夜　蓝染の间	TAG点数在40000以上

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS

最华丽火爆的格斗游戏点燃你的激情



作为格斗中的新生辈，“《GGXX》系列”以个性的人设、流畅的手感、酣畅淋漓的音乐、纷繁华丽的画面和开放性强又不失严谨的系统迅速吸引了众多玩家。在数年的成长之后，《GGXX》俨然已经成为了2D格斗中的领军者。这次PSP上的《AC PLUS》是系列的最新作，厂商不仅将家用机版的要素完全移植到了PSP上，还加入了组队战、称号等新的要素，快拿起你的PSP战上几局吧！

文 盲先知

FTG

罪恶装备XX 重音核心 PLUS

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

Arc System Works	2008年7月24日	日版	1～2人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

基本操作

本作的操作方式和其他2D格斗游戏类似，方向键的←和→控制人物后退或前进，按↓是蹲下，↑用来跳跃，在空中输入↑还可以二段跳。地面或空中输入→→或←←可以前冲或疾退。游戏中用于攻击的按键有5个，分别是P（拳，□键）、K（脚，×键）、S（斩，△键）、HS（重斩，○键）、D（不能蹲防的重击，R键）。游戏里招术的出法也和传统游戏类似，并且绝大部分招术的出法在游戏内置的出招表里都有说明，这里就不一一介绍了，下面说明一下出招表的看法。

游戏中的出招表中以箭头表示了要输入的方向，并用字母写明了要按的按键。表中蓝色表示的是普通的招术；黄色表示的是FB技，使用时会消耗1/4的气；绿色的是必杀，要消耗1/2的气；红色的是一击必杀技，要先同时按P、K、S、HS进行准备后才能使用，几乎没什么实用性。

+ S

普通的招术，按照箭头的方向“搓”出来后立刻按相应的攻击键即可。

HOLD + HS

需要蓄力的招术，先按住方向键1秒左右再输入另外一个方向键+攻击键即可。

+ HS → + HS

一些招术后有红色的→，这表示再输入后面的指令还会有续招。

AERIAL + K

“AERIAL”字样表示招术在空中使用。

→← + P

一些招术前面标有白色的“→←”标记，这表示这个招术要和对手近身才能成立。

+ K → CATCH

“CATCH”字样表示招术是当身技，要受到对手的攻击才会发生作用。

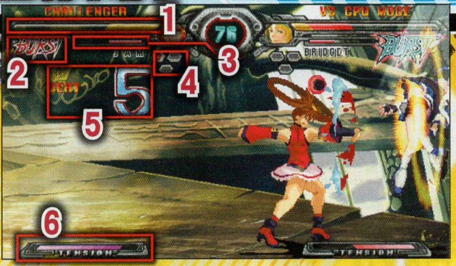
+ K

按键后有红色的长条标记，说明出招时如果按住攻击键不放会有其他效果。

+ S

按键后有多个红色的圆弧标记，说明出招时如果连续按攻击键会有其他效果。

画面解析



①.体力槽，减空的话就会输掉这一局。

②.BURST槽，满了之后会闪光，可以按D+任意攻击键使用BURST。

③.防御槽，它的长度越长，玩家受到的伤害就越高。在玩家防御时会上升，被攻击时快速下降。

④.胜利点数，赢了一局后这里就会显示一个红点。

⑤.连击数显示，这里的“BEAT”字样如果显示为黑色，则说明玩家使用的连招实际上不成立。

⑥.Tension槽，也就是气槽，随着存气量的上升颜色也会发生变化。

模式介绍

既然来到了掌机平台上，那多种的游戏模式自然是少不了的。除了简单的街机模式（ARACDE）、对战模式（VS CPU）和练习模式（TRAINING）外，还有一些其他特有的模式，下面就为大家一一介绍。

M.O.M

勋章模式的全称是Medal Of Millionaire，玩家要以有限的HP对付接连来袭的对手，直到将所有角色击败。这个模式中最大的特色就是玩家在击中对手时会出现大量的勋章，只要拣到这些勋章玩家就能获得很高的分数。玩家在游戏时，屏幕下方会出现一个勋章等级槽，玩家只要不断击中敌人，这个槽就会不断增长，槽的等级越高，出现的勋章分数就越高。不过如果玩家的连技把勋章等级槽打到了最高级，那它就会强制不断地减少直至降至最低等级，这期间是获得分数的绝好机会。另外，虽然胜利之后角色的HP没有补充，但在对局中我们还是可以打出一些回复道具来。



TEAM VS CPU

本作中新增加的模式，这个模式的玩法类似以往的“《KOF》系列”，玩家和对手都选择3名角色组队战斗，当对决中一名角色体力降至0时，下一位队员就会上场，首先干掉对手3名角色的一方就算胜利。虽然没有什么太大的新意，但也至少算是个能让玩家有些新玩法的模式。

SURVIVAL

很多游戏中都有的生存模式，玩家在选择人物之后要对付接连不断的对手，这个过程中玩家获胜后只会回复少量的HP并继续对战下一个对手。生存模式中有“等级”的概念，玩家的攻击命中敌人就会提升等级，每当等级提升到20的倍数时玩家就会遇到挑战者，在500级之前玩家遇到的挑战者会是无限气的黑色人物，而500级之后则会遇到各方面都得到强化的金色人物。每当战胜这些人物后，玩家不仅可以回复大量体力，还可以选择加强自己某方面的能力，这里推荐加强的是气槽的积攒速度与防御力，对于后期的战斗帮助非常大。



MISSION

任务模式为玩家提供了更多样的玩法，这个模式中玩家可以自由选择角色和CPU对战，不过对战过程中会有大量的限制条件约束玩家和CPU的行动，如不能跳跃、持续减血、达到一定连击数才造成伤害等，所以大部分任务的难度都不低，玩家要善用自己熟悉角色的特点才能顺利完成任务。游戏初期有25个任务，在这些任务都通过之后会出现5个更困难的隐藏任务。完成每个任务后系统会给出评价，等级有C～S、GG、GGX、GGXX一共7种，其中GGXX是最高评价。评价的获得主要根据玩家剩余的HP量，完成任务的时间也起着微弱的作用。在OPTION中设置的游戏难度和任务的难度也有关系，一些关卡在低难度下无法取得最高评价，玩家要把难度挑高才行。



STORY

故事模式的流程类似于AVG，角色对话和对战交替进行。在角色的对话中玩家需要作出一些选择，这些选择有的仅仅会影响接下来的对手和剧情，有的则会影响角色结局，更多改变结局的方法是战斗时达成特定的条件。本作的故事模式继承了家用机中的全语音表现，可谓相当厚道。这些剧情有的和故事主线息息相关，有的纯粹是搞笑的，有兴趣的玩家不妨一看。

NETWORK

作为一款格斗游戏，自然“对战”是最主要的，PSP版的《GGXX》也搭载了联机对战功能，玩家可以和身边的朋友进行对战。在进入对战模式后，玩家可以先按△键设定自己的对战规则，具体可调节的选项见下表。每次对战后玩家都会获得一定的经验值，积攒到一定程度就能提高自己的称号。本作中最高的称号是“传说”，不知道你能不能得到呢？

名称	作用
VS MODE	选择是单人对局还是3V3对局
ROUNDS	调整对战为三局两胜或五局三胜
EXTRA	设置能否选择额外人物和性能
INSTANT KILL	是否启用一击必杀技
SCREEN SIZE	设置屏幕的显示比例

简单打法

攻击

《GGXX》是一个非常鼓励进攻的游戏，玩家作出前进、攻击等比较积极的动作时气槽就会增长，而如果长时间处于不主动状态的话气槽会自动清空，所以这就要求玩家主动投入到战斗中去。这里先介绍一下一些和攻击相关的取消系统。



“取消”是2D格斗游戏中常有的系统，游戏中玩家在使用一个招术后用下一个招术来取消结束的硬直时间，一般用必杀技取消普通的拳脚以形成连技。在《GGXX》里，大部分角色的拳脚之间也可以互相取消，很多连续技都要以这些攻击作为开始，空中连续技也要用到，所以玩家在练习一名角色时最好先摸清角色各种招术之间取消的套路。

游戏另外一个有特色的取消系统叫做“Romance Cancel”。玩家在攻击到对手时，同时按下D以外的其他任意3个攻击键就能发动。发动的时候角色身上会出现红色的光圈，所以一般称其为“爆红”。爆红的代价是消耗1/2的气槽，不过好处就是可以立刻取消当下几乎任何一种攻击，玩家既可以用它来避免自己招术被对手防御后反击，又可以在连招中用以构成自己的连续技，用途非常广泛。如果觉得1/2气槽的消耗太大的话，还有另外一种技巧叫做“Force Romance Cancel”，由于发动的时候的蓝色光圈被称为“爆蓝”，发动方法和爆红一样，但是爆蓝只有在特点招式中的特定时机里才能发动，通常这个时机只有0.03～0.06秒，要求非常严格。虽然要求严格，但是爆蓝的好处是只消耗1/4的气，减少了消耗就能获得更大的回报。

防御

相对于攻击，防御在游戏中也是必不可少的，玩家在面对敌人攻击时向后拨方向键就能防御。不过这样的防御会被对手的必杀技“蹭”掉不少体力，有没有不被蹭的防御方法呢？有，在防御时按住D和S+HS外的两个攻击键就能发动“Faultless Defence”，由于要耗气一般称之为“气防”，这时角色身上会出现绿色的光环，对手的必杀技不会蹭血，角色的防御槽也不会上升。当然这样的防御方法也不是无敌的，使用气防时耗气的速度很快，如果一直开着的话很快就没气了。另外，开气防时角色防御的硬直比较大，也会把对手弹开比较远，可能会白白损失不少攻击的机会。

如果被对手打中了怎么办？就只能眼看着挨打么？答案当然是否定的。游戏中有“受身”的设定，如果玩家在空中被打中后的受创硬直结束，那这时按下除D以外的任意一刻键就可以发动瞬间无敌的受身摆脱对手的追打，如果成功屏幕上将会显示“RECOVERY”字样。受身时还可以配合方向键来向不同方向受身避免被对手再度攻击。另外在被对手攻击的过程中，如果玩家的Burst槽是满的，也可以按D加任意一个攻击键“爆”掉对手的攻击，用以避免被对手大威力的连续技打中。



由于“《GGXX》系列”的系统比较复杂，这里的篇幅只能介绍一点最基本最常用的系统，希望能对刚刚接触这个系列的玩家有所帮助。格斗游戏水平的提高有三个要素：理论、练习和对战，如果身边有喜欢这个游戏的朋友来一起研究，相信你的游戏水平就会很快提升起来了。

A·AVG

侍道 携带版			
侍道ポータブル			
Spike	2008年9月18日	日版	1～2人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	



文 1怪物1

虽然本作是一款复刻作品，不过由于原作本身就拥有很高的素质，再加之几乎完美的移植，玩起来也相当不错。作为一款日本时代剧风情的游戏，作品在剧情上严格考究了相关历史，完美再现了当初最后的武士时代那种不灭的武士精神。如果说刀是一个武士的荣耀的话，那么手持这把刀与一切违背自己信念的事物展开战斗则是一个武士的宿命！

故事背景

《侍道》的故事背景发生正在明治10年左右，在当时的日本，由于明治维新混沌的局面刚安定下来，人们生活在充满活力的新时代里。但以前的武士们却由于幕府的崩溃以及明治的改革而失去了事业，这些事在当时非常常见。除了一些有钱的武士门第外，大部分武士都失去了特权和生活保障。有些武士因为买卖失败等原因，互相勾结起来当起土匪和强盗，对于他们来说在明治时代活下去非常困难。1871年明治政府继1870年禁止一般人带刀之后，又公布武士禁止带刀。刀，对于武士来说是一种象征、一种荣誉，是生命的一部分。为了荣誉可以战死，可以自杀，现在连刀都不让带了，怎么战死，怎么自杀呢？工作没有了，自杀又找不到工具，武士们的愤懑达到极点。一连串的士族叛乱，最终导致日本历史最大的一次内战，西南战争。而《侍道》故事中六骨崖的黑生家（属于有钱的武士门第）和赤玉管就是这一时期的士族。

侍道 WAY OF THE SAMURAI PORTABLE

关于剧情



游戏剧情讲述的是身为流浪剑客的主角，来到六骨崖的时候被意外卷入黑生家和赤玉管的争斗。在这两天的剧情里存在非常多的分支，这些都可由玩家自己来选择。你可以当一个侠客帮助别人，也可以四处作恶当个恶霸，还可以事不关己、高高挂起在六骨崖转几圈后走人。本作存在6种不同的结局，每种结局的触发条件都各不相同，如果想了解六骨崖中的恩恩怨怨，就要玩家自己多费点心思探索了。

游戏操作



键位	作用
摇杆	控制人物行动
十字键	转动视角
L键	拔刀/收刀（拔刀后进入战斗状态）
R键	防御
□	小技/拾取、开门
△	大技
○	对话
×	跳跃
START	暂停（可选择刀具画面）
SELECT	地图
R+□	可以直接拾取地上的刀具、食物等

※进入战斗状态后按"R+○"可像普通状态一样自由跑动方便逃跑或调整站位。

战斗系统



崩与引

游戏中影响战斗的关键部分就是崩与引的设定，这种攻击判定只在小技的攻击防御中才会产生，使用大技的攻击方破坏防御方防御就称之为崩；防御方化解攻击方的攻击并造成攻击方硬直就叫做引。无论是攻击还是防御，崩与引都能产生逆转局势的作用。

注意事项

※双方同时发出攻击动作时，双方都会出现攻击失败动作（向后倾）

※攻击方使用剑技连续攻击的时候，防御方如果按键引的话会失败

要完全预测敌人所发出的技能是很困难的，闪避不及时也会被攻击，而且墙壁等地形也会成为回避的障碍。对自己有自信的话可以采取猛攻的形式，总之生存的秘诀就在于多积累对战况做出有力判断的经验并采取相应的最佳行动。多熟悉各种刀的招式也能了解到各种招式操作时的按键方向，从而判断防御方式。

状态介绍



红 斩味槽（游戏中显示为硬度）

斩味的长度就是剑负荷的最大限度。每使用剑攻击命中都会对剑产生一定的负荷，负荷一旦超过斩味槽，斩味槽就会断掉一节。不使用剑攻击。负荷就会随时间慢慢缓解最后清空。当斩味全部断掉后剑整个也就会断掉，攻击不再造成任何伤害。斩味最大为5，斩味槽可以到一本松的铁匠那里恢复，根据恢复斩味的段数不同需要的费用也不同。

蓝 血槽

受伤害后会减少，减少至空的时候游戏直接GAME OVER。路上的蘑菇、萝卜都可以回复一定量的血槽。

战斗中对话

可以激励战友的斗志让其攻击变得更加凌厉。

在战斗中可以与对手或者战友进行对话，进行相应的对话可以产生威胁、挑衅、恐吓等效果，从而达到影响对手战斗方式的作用（例如：挑衅后对手的攻击会变得猛烈），与战友对话



对战

本作中引入了联机对战功能，对战中可以选择所有在剧情中遇到过的角色或者主角，而刀具都可以切换。对战中的操作方式与故事模式中的操作一样，只是血槽以及斩味槽都换到了上方，看起来很有格斗游戏的感觉，按方向键上下可以选择在刀藏里的各种刀具。除了联机对战还可以选择和电脑进行对战练习，别看故事模式里的NPC都不太强劲，到了这里无论是攻击威力还是招式的变化和运用都发生了很大的变化（特别是那爆炸头，和故事模式里简直判若两人）。砍惯了故事模式里一个一个呆头呆脑的小混混，来对战里面找个高手练练也不错！





评价系统



无论达成怎样的结局，甚至说没有达成任何结局GAME OVER也会有一个“侍度”的评价。侍度是根据玩家达成的人物事件、剧情分支的选项以及杀人数来决定的。最终获得的侍度会决定你这一周目获得的称号，本作的称号总共有13种。侍度可以通过反复通关游戏来累计，累计到一定量后可以开启一些隐藏要素，例如新的角色形象以及新服装等等。侍度集满500时可以使用侍入门中的女剑师；侍度满2000后在名字中输入“万次”，可使用百人斩万次大哥，他的刀是“妖守辰政”！



刀技系统

游戏中存在着刀技的系统，每把刀都存在着自己不同的一套刀技，这些刀技也根据刀的持法不同而在攻击方式上存在一定的差异。一开始刀技只有简单的几种，通过不断地使用这些仅有的刀技，主角慢慢会习得并衍生出新的刀技，拥有这些刀技会对战斗更加有利，让攻击方式也更加多变。不过刀技对刀的负荷相当大，有时候一两招刀技就能耗去2段斩味，过于勇猛的连续攻击很容易减少斩味，刀技虽然实用，但不能过分依赖。每一把刀的刀技都是惟一的，要想学完一把刀的所有刀技可需要相当多的练习以及战斗才行。

锻冶屋

以刀为主要武器的世界，锻冶屋可谓非常重要。锻冶屋的主要用途就是强化刀具、恢复斩味以及存放刀具。想要长期多周目来享受在六骨崖2天的所有故事，没有一把出色的好刀是不行的。

锻冶屋指令介绍

用はない	离开
刀を鍛えたい	锻造刀具，分为“みがき上げたい”（强化刀具）和“丈夫にしたこ”（斩味提升）两种。其中前者可以实现刀的攻、防上升以及属性改变。后者根据提升的斩味段不同价格也有所不同，具体为1段升2段需要2两，升3段需要8两，升4段需要18两，升5段需要32两。
刀を届けてほしい	把刀存入刀藏，每周目最多能收集4把刀。

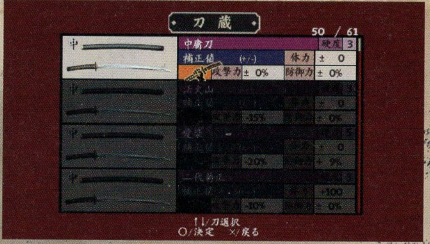
锻造或者存刀结束后，堂本会向你收取相应的费用，这个时候需选择“払おう（付）”或“払おん（拒付）”。如果选择拒付或者身上没有足够的钱可以付，那么堂本会拔锤直接追杀过来（其实也可以故意不付钱，打造好了以后杀人灭口，等下周目再来强化）。刀的攻、防提升率最高为50%，强化后的刀对于以后的战斗都会非常有利。



收集系统

刀藏

本作最大的亮点，游戏中存在着不同种类的刀具共50把，分别由不同的杂兵、NPC、剧情人物所拥有。获得它们的方式也各不相同，有的直接杀死对方后从地上拾取即可，有的需要完成相应的剧情，有的则是达成一定侍度后获得。本作的难度分为简单、普通、困难3种，注意难度并不影响稀有刀具的出现率，如果不是想挑战自我的话大可直接选择简单模式进行游戏。刀的种类分为中段、下段、上段、临、片手、忍刀六大派系。要收全所有的刀具可谓相当的不容易，喜爱收藏的玩家一定会乐此不疲的。



“过去”与“未来”的生死之战

家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ



本作是PSP平台上首款根据《家庭教师REBORN》改编的作品。与其他由动漫改编的格斗作品相比，本作的整体素质还算不错，画面和音乐均属中上，角色在原作中帅气的招式也都被保留了下来，操作简单这一点也使得不擅长格斗游戏的玩家们可以轻松上手，如果你是《家庭教师》的FANS可别错过了哦。

文 洋葱

FTG

家庭教师REBORN 斗技场			
家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ			
MMV	2008年9月18日	日版	1～2人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

战斗操作

←、→	移动
↑	跳跃
↓	下蹲
滑杆	作用与十字键相同
□	弱攻击
△	中攻击
○	强攻击
×	投技（靠近对手）
R	超必杀技



主要模式介绍

故事模式（ストーリー）



本作的故事模式采用了原创剧情。在十年后的未来世界中，男主人公泽田纲吉以及他的同伴为了和白兰率领的势力战斗，在地下基地里进行修炼。有一天，基地里的虚拟战斗训练装置不知为何突然暴走，京子、小春也因此被困在了某个房间内。为了救出被困的同伴，纲决定强制关闭装置……

由于这台虚拟机器可以制造出纲曾经遇到过的同伴与敌人，因此玩家这次战斗的对手也都将是些熟悉的面孔。故事模式中最初可以选择的只有纲一人，接着每打倒一名对手对方将会成为可使用角色。完成了一周目后，当玩家再次进入故事模式会发现，对手全部都变成了黑衣白发的“黑暗版”，而且他们的说话方式也会发生很大的变化，变得非常疯狂。每打倒一名黑暗版角色可获得一枚对应的人物图片，可在鉴赏模式中欣赏。而在二周目的最后，玩家最终遇到的对手不再是十年后的云雀，而是成人版的六道骸，打倒他完成二周目后便可收齐所有的隐藏人物了。



斗技场（バトルアリーナ）

在这个模式中玩家的目标只有一个，那就是将陆续出现在自己面前的敌人全部收拾掉。战斗的局数、难度以及时间限制可自由设置。斗技场模式中途不可换人，打倒了所有敌人后可获得所使用角色的精美CG一枚。



任务模式（ミッション）



游戏的主要模式之一，这个模式中足有130件任务等待玩家去挑战。任务的种类相当丰富，如用投技、超必杀结束战斗、在防御力大幅下降的情况下获胜以及连续击败复数敌人等等。选中某件任务时若画面的右上方出现了角色的头像，就表示这件任务只能选择该名角色来完成，若画面右上方出现的是指环标志，则表示玩家可以自由选择战斗角色。游戏最初可选择的任务只有8件，玩家必须全部完成才能接到后面的任务。由于后面大部分任务的规则基本是以前8件任务为基础制定的，因此在这里先为大家简单介绍一下前8件任务。

任务序号	规则
NO.1	将对手打成眩晕状态
NO.2	使对手的防御崩坏
NO.3	用地面投技来结束战斗
NO.4	用空中投技来结束战斗
NO.5	使用3次死气反射
NO.6	使用空隙反击3次
NO.7	使用必杀技3次
NO.8	使用超必杀技1次

当中第五件任务是要求玩家在战斗中使用必杀技“炎之一击”（指令为↓↘→+□、△、○三键中的任意一键）来抵消对手的攻击三次，比较简单的方法是不去看对手的出招，主动靠近对手不断使用炎之一击便可。第六件任务简单来说就是在对手出招时，我方能够在不被攻击到的状态下打中对手，推荐玩家使用出招速度较快的攻击，如↓+△、↓□，基本上只要靠近对手连按就可以完成任务。任务结束后根据玩家的完成速度电脑会给出金、银、铜这三种评价，具体的时间要求选择任务时可在画面右下角查看。

造型



每位角色都有两种基本造型，在选人画面中按□键可选择基本造型一，△键则是基本造型二。若觉得这两种造型都不符合自己胃口，玩家还可以从模式选择画面进入角色设置（キャラクターカスタマイズ）模式中，去为角色们打扮。在这里玩家可以选择角色所穿服装的类型，改变衣服、头发的颜色，还可以让每名角色佩戴5件装饰品。装饰品的种类有很多，除了最基本的墨镜、领带以外，连死气之炎这类角色特有的东西都将作为装饰品，所有人均可使用。

大部分的装饰品以及可选择的颜色并不是一开始就有的，玩家需要利用点数来购买。购物点数的获得方法很多，完成剧情模式、任务或在斗技场打倒对手均可获得。不过光有购物点数是不够的，最初可购买的装饰品大约只有十来件，不少道具需要玩家达成某些条件才可购买，大多数都是在任务模式中完成特定任务。当玩家装扮好自己的角色选择完成时会出现三个选项，此时选择第一项“更新して終了”，接着在选人画面中找到该角色按○便可。

玩家情报（プレイヤーデータ）



在该模式中玩家可以查看各种关于自己的战斗情报，如进行对战的总局数、获胜数、胜率以及角色使用率等等。除此以外，玩家还可以查看每名角色的招式使用率，非常详细，通过这些情报玩家也可以对自己的战斗习惯有一个了解。

战斗部分

必杀技

每名角色基本都有2～3种必杀技，指令大多是输入↓↓、↓↘→、↓↙←的同时按下□、△、○当中的任意一键。虽然输入任意一键都可使用，但部分角色的必杀技会根据三个键产生微妙的变化，如扔出飞行道具的高度会有所不同等。

眩晕状态

在短时间内连续被对方的攻击命中有一定几率会陷入眩晕状态，此时角色的头上不但会出现很多星星，身体也会发白。眩晕状态下角色的防御力会有所下降，一旦遭到对手攻击将非常危险。另外，投技同样可以将人打成眩晕状态。

防御及防御崩坏

本作采用了自动防御，玩家就算是拉着→（1P位置），角色也会自动防御所有中、上段攻击，只有下段攻击需要玩家手动蹲下防御。防御对手的普通技和特殊技基本上不会减血，而防御必杀技及超必杀技则会扣除一部分血。有一点要特别注意，那就是角色在跳跃时是无法进行防御的，起跳和落地的瞬间都相当危险。跳跃确实可以躲开不少攻击，还能回避部分无法防御的强力必杀，不过千万别忘了落地时会有一定的硬直时间，若对手离得近并使用投技基本是无法躲开。

在体力槽的下方有一条黄色的防御槽，通常处于全满状态。每次防御了对手的攻击后防御槽都会减少，若连续防御对手的攻击使槽减至0的话，防御便会崩坏。此时角色会原地摇晃，且处于防御不能的状态，若对手进攻速度够快的话只有任其宰割。若不想变成这样，必须在防御了对手后想办法反击或与其拉开距离，只要不处于防御状态防御槽便会以极快的速度回复。防御槽减少的量将根据对手的攻击而定，通常弱、中攻击的效果并不明显，而重攻击以及必杀技减少的量则比较大，差不多3招之内便可使对手防御崩坏。



超必杀技

战斗时画面左下右下两侧各有一条写着HYPER STRIKE的槽，这就是超必杀槽。使用普通攻击击中对手可让槽增长，槽蓄满变为红色时按下R键便可发动超必杀技，个别特殊攻击即使没有击中对手也可以使槽增长。发动超必杀时角色并不处于无敌状态，若发动的瞬间对手正在进行攻击，那么超必杀很容易被对手破掉。也许个别玩家对这点会感到不满，可本作的超必杀威力实在逆天，将近能打掉一半的血，且部分威力可怕的超必杀更具有防御不能以及追向的特点，所以能被攻击破掉这个设定并不过分。

除非对手露出破绽，否则单独使用必杀技的话很容易被对手防御或跳过去，因此我们可以在特定的普通攻击命中对手后使用。如使用主角纲时可以在□或←+○之后马上按下R键，由于这属于一种连续技，对手无法躲也无法反击，伤害基本都是60%的血以上，可瞬间扭转战局。



地面投技与空中投技

面对喜欢防御的对手，投技无疑是一个很好的选择。本作的投技距离远，威力也相当不错，只要在靠近对手的时候按下×键便可使用。部分角色的投技还附带有特殊效果，如骷髅（クロム）的投技一旦成功，对手会立刻变成眩晕状态。而空中投技的威力基本上要比地面投技强一些，不过要注意无论是空中还是地面，投技一旦失败都会露出很大的破绽，没把握能抓住对手的情况千万不要乱出。





全新故事谱写宇宙战争的宏伟史诗

有些电影注定不仅只是电影，乔治·卢卡斯的《星球大战》在1977年问世，创造了一个电影史上的神话。因其前所未有的太空场面，纷繁复杂的星系斗争，被称为“继摩西开辟红海之后最为壮丽的120分钟”。游戏开发商LucasArts持有《星战》多项授权，之前已经推出过几款以《星战》为主题的游戏，全都毫无意外的热销。今天要给大家介绍的《星球大战 原力释放》是“《星战》系列”的最新力作，全新的剧情在优秀的物理引擎下完美演绎，无论是画面还是角色的动作表现力上都给人无以伦比的震撼感受。强烈建议喜爱动作游戏的玩家都来体验下本作。

文 软饼干

ACT

星球大战 原力释放

Star Wars: Force Unleashed

LucasArts	2008年9月16日	美版	1～4人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上	

模式介绍

原力释放模式

该模式内还细分了玩法和内容各不相同的几种模式，并且玩家可自由选择自己喜爱的角色来进行。“Force Duel”相当于BOSS Rush的对战模式；“Order 66”相当于生存模式“Historic Misson”是经典任务模式，其中有系列经典人物登场，是星战迷不容错过的一个模式。完成“Order 66”后还将追加一个“Force Out”模式。随着模式的进行，系统会记录玩家的攻关时间，并且在获得好评价后给予相应的奖励。众多的新角色、新场景以及新任务等待玩家来解开。



故事模式

本作的剧情模式，大致讲述介于《星战》第三集与第四集之间的故事，西斯领主达斯·维达为反抗帝国而秘密派遣神秘学徒对绝地武士展开灭绝行动，跌宕起伏的精彩剧情绝对能令玩家大呼过瘾。



多人模式

本作的联机模式，玩家可以与其他玩家一同在宇宙中进行冒险。多人模式内拥有对战和杀敌两个模式，并且最多支持四人联机。记得在进入多人模式前，必须在XMB中将“省电设定”项目中的“无线LAN省电模式”设置为“关闭”。

设置模式

在该模式内可进行音乐设定、游戏字幕开关设定以及自动存盘设定，当然还少不了制作组名单选项。

系统简介

军舰整备系统

每完成一个关卡，玩家就有时间回到军舰上进行整备。本作的游戏辅助要素比较多，从技能到角色造型都很丰富。在游戏中打倒敌人可以获得原力点数（Force points），积攒足够多的原力点数可以让角色们获得更多的强力技能。

游戏操作

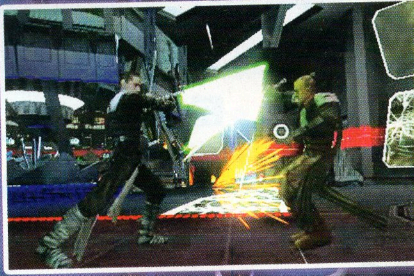
按键	作用
滑杆	操纵角色移动/物体移动
□	攻击，连续按为连续技；空中连续技成立，不过收招时有硬直
按住□	防御
△	原力释放，轻按为波动攻击；按住可将物体吸住；按住方向并松开△可将物体推到指定方向
○	原力特殊攻击
×	跳跃，连续按两次可二段跳
L	组合键
方向键↓	视角转正
R+方向键↑	目标锁定/解除锁定



原力技能 (FORCE POWERS)

本作一共有20项技能可以升级，最初只能升到二级，第八章结束后最大等级可升至四级。技能等级所需的原力点数可通过战斗不断积累。一周目结束后，所有技能等级保留。

技能名	英文名	操作	说明	入手时间
原力冲击波	Force Push	△	用原力将目标物打飞	—
原力闪电	Lightning	按住○	手中释放出闪电对目标进行电击	—
光剑飞掷	Lightsaber Throw	按住L+□	投掷光剑对目标进行攻击	—
原力驱散	Repulse	按住L+△后松开△	向四周释放原力，对附近目标吹飞攻击	—
空中突击	Aerial Assault	×、△	跳到空中投掷原力波对目标进行攻击	—
空中电击	Aerial Shock	×、○	跳到空中对目标进行电击	—
原力锁喉	Choke	按住△后按L	用原力将目标抓到空中后，用无形的原力将目标锁喉	—
西斯强击	Sith Strike	□、□、△	连续技，最后一击将目标击落在地	—
原力风暴	Storm	□、□、○	连续技，最后一击将闪电注入光剑后向四周释放	—
原力爆炸	Detonate	○、△	将目标电击后，用原力将其推至附近的其他目标发生冲击进而产生小爆炸	—
光剑旋风	Saber Whirlwind	×跳起后摇杆向前+R、□	空中前冲，将光剑抛向地面形成强力的冲击波	—
光剑突击	Saber Assault	×、×、按住□	高高跳起，将光剑抛向地面形成原力力场	—
地面冲击	Ground Slam	×、按住□	空中将光剑抛向地面聚集能量并形成冲击波	一章完
黑暗愤怒	Dark Rage	按住L+○	全身蓄积黑暗力量，增加光剑威力	二章完
原力敲击	Pummel	按住△后按R	用原力将目标抓至空中，再将周围物体砸向目标	三章完
漩涡风暴	Maelstrom	按住L和△	原力驱散的升级版，蓄力时能够将周围一切人或物吸收并爆发强力爆炸	四章完
西斯闪电束	Sith Barrage	□、□、□、○	连续技，最后一击向目标释放破坏性的闪电束	五章完
多重电击	Sith Scorcher	○、○	双手释放电击，可以攻击复数敌人	六章完
强力冲击	Power Slam	□、□、□、△	连续技，最后一击释放强大的原力将周围敌人打至空中	七章完
西斯爆弹	Sith Seeker	△、○	用原力将目标举起，并迅速对其释放闪电爆炸弹	八章完



彩色水晶 (COLOR CRYSTALS)

本作的收集品之一，是用来改变光剑颜色的道具，每种颜色从浅到深共有3块。全部15块彩色水晶需要完成主线剧情模式才能全部收集到。

战斗水晶 (COMBAT CRYSTAL)

战斗水晶用于提升光剑附加能力，总共有6块，在剧情完成后自动获得。

水晶名	作用	入手时间
Dragit Crystal	提升光剑杀伤力	九章完
Damind Crystal	大幅提升光剑杀伤力	十一章完
Kaiburr Crystal	提升原力冲击波技能	一章完
Firkrann Crystal	提升原力特殊攻击技能	十章完
Opila Crystal	提升光剑飞掷技能	四章完
Qixoni Crystal	提升原力锁喉技能	二章完



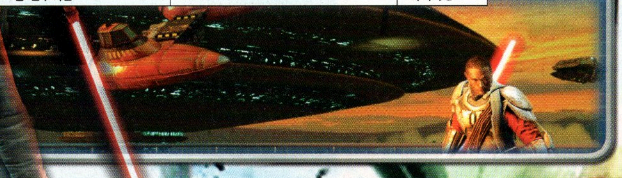
服饰 (CUSTOMIZE COSTUMES)

服装名	英文名	入手时间
训练服	Training Gear	初期拥有
重装训练服	Heavy Training Gear	二章完
轻装训练服	Light Training Gear	四章完
西斯长袍	Sith Robe	六章完
Kento的长袍	Kento's Robe	八章完
Corellian星球战斗服	Corellian Flight Suit	九章完
丛林战斗服	Jungle Combat Suit	十章完
Raxu主星生存服	Raxus Prime Survival Gear	十一章完
赏金猎人服	Bounty Hunter Disguise	十二章完
绝地长袍	Ceremonial Judi Robe	终章完

服饰可以改变主角的外观，从绝地武士到各类外星人造型，应有尽有。

光剑把柄 (SABER HILT)

本作的收集品之一，可以改变光剑把柄造型，一共有10个。由于其体积很小，不太容易找到。另外光剑把柄只能在飞船上进行变更。



特别选项 (EXTRAS)

这个选项目内包含了3个小项目，主要用于查看全息图鉴奖励、输入作弊码和查阅游戏数据库。

1.全息图鉴(HOLOCRON VIEWER)

HOLOCRON是本作的收集品之一，总共有200块，这些方块状的隐藏物品分布在战场上各处。收集到后可以浏览本作的各类原画设定图。

2.密码(CHEAT CODES)

此处可输入作弊密码，由于本作难度不高，再用作弊码的话会影响游戏乐趣，所以建议玩家不要轻易尝试。

密码	效果
GRANDMOFF	全服装开启
LIGHTSABER	攻击力大幅上升
SPEEDER	获得100万原力点数
VERGENCE	原力技能槽无限
TYRANUS	全原力技能获得
KATARN	全原力技能等级最大
COUNTDOOKU	所有连续技升级到满级
CORTOSIS	无敌

3.数据库(DATABANK)

详细的《星球大战》数据库，玩家可以从中了解到不少《星战》的剧情、世界观以及各种设定内容，是《星战》迷们不可错过的知识。

宇宙征战生存手册

画面介绍

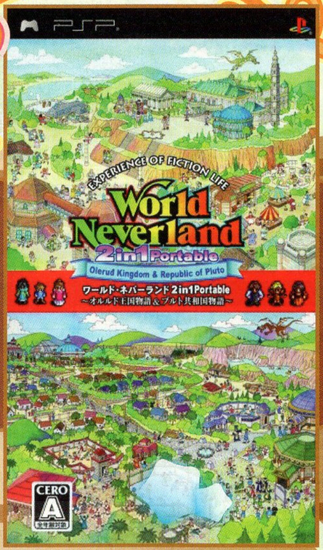
屏幕左上角的分别是原力槽和血槽，蓝色为原力槽，红色为血槽。右上角显示的是地图，地图中白色箭头为主角，绿色原点是下一个任务的方向。遇到BOSS后屏幕下方会显示BOSS的体力槽，另外游戏中有些场景需要击败一定数量的敌人才能通过，所以屏幕下方也会出现一个红色的敌军势力槽，要杀够足够数量的敌人将势力槽减为零就可以通过此区域，这有点类似于《三国无双 5》的据点系统。

游戏感受与心得

游戏中的技能表现效果相当出色，玩家可以选择最酷的方式来解决敌人。不过这并不代表敌人的AI很低，相反，敌人会经常进行防御，特别是BOSS，想要用光剑正面击中他们非常困难，这就需要动动脑子将原力组合起来施加在BOSS身上，使其破防后再一顿猛揍。另外QTE系统非常简单，基本不需要反应速度，只要跟着屏幕上的按键指示进行就可以了。值得一提的是这些终结技场面华丽，从中能够看到《战神》的影子。

体会幻想国度里的惬意生活！

World Neverland 2in1 Portable Olerud Kingdom & Republic of Pluto



你是否被众多的大作惯得有些营养过剩？甚至有些审美疲劳了？那不妨来试试这款轻松休闲的“另类”游戏吧，也许它会带给你一种久违的清新感觉。本作不同于传统意义上的RPG、ACT、SLG等游戏，玩家化身为一个普通居民，置身于一个充满了生活气息的国度，在这里生活、工作、训练、娶妻、生子、育儿……没有变态的迷宫，没有难缠的BOSS，没有繁琐的任务，有的只是平和和安定，一切犹如现实生活一般，你可以按照自己的意愿度过每一天，感受平淡生活的点点滴滴。本作包含了系列的两部作品，分别是《欧鲁尔德王国物语》与《普尔多共和国物语》，两部的游戏方式基本相同，以下内容主要介绍《欧鲁尔德王国物语》，希望能给玩家提供一个良好的生活指南。

文 LIKY

SLG

幻想国物语 2in1 携带版 欧鲁尔德王国物语与普尔多共和国物语

ワールド・ネバーランド 2in1 Portable ～オルルド王国物语＆プルト共和国物语～

Fonfun	2008年6月26日	日版	1人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

世界观解说

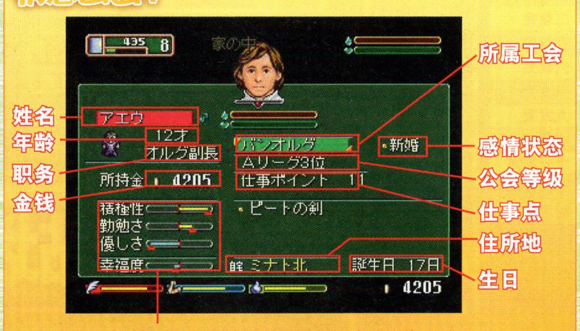
游戏一开始，玩家会作为一个新移民来到这个欧鲁尔德王国。这个国家主要由3个公会（オルグ）构成，分别是剑术公会（ビートオルグ）、格斗家公会（バンオルグ）和魔术公会（ユリウスオルグ）。公会有严格的等级划分，最高是A级，最低是D级（不够级的划归为编外）。每一级都有人员定额，A级是4人，B级4人，C级6人，D级6人，其中A级的4人，1人是公会长，其余3人是副会长。一旦确定了属于哪个公会，以后是不能改变的，各个工会每年都会举办武术大会决定人员升降。在三个公会之上是亲卫队，由一名亲卫队长和11名亲卫队员构成，这些人都是从三大公会中挑选出来的。在亲卫队之上就是国王了，不过在游戏中，国王是始终不会露面的。以上这就是这个国家的构成。玩家最初是属于不够级的编外人员，为了成为一个出人头地的人，你要做的当然是不断训练，提高地位，争取成为公会长甚至亲卫队长。

基本系统解说

本游戏中一年是30天，一天分为3个阶段，分别是上午、下午、深夜，时间是实时流逝的，画面左上角可以看到当前时间。画面右上角的两个槽分别是口渴度和疲劳度，跑动、训练会增加口渴度，训练还会增加疲劳度。口渴度过高，搬运物品就会自动掉落，这个时候如果别人路过就会顺手牵羊拿走你的物品（最可恶的就是这个），所以要及时回复，地图上很多地方会有白色饮水处，记得利用。疲劳度过高会导致生病，回复疲劳度的方法可以在家休息，这样最快，除此之外，可以去泡温泉，还可以去最西边那颗大树底下乘凉休息，这样都可以降低疲劳度。生病后角色头顶会出现混乱标记，此时记得泡温泉，可以回复。

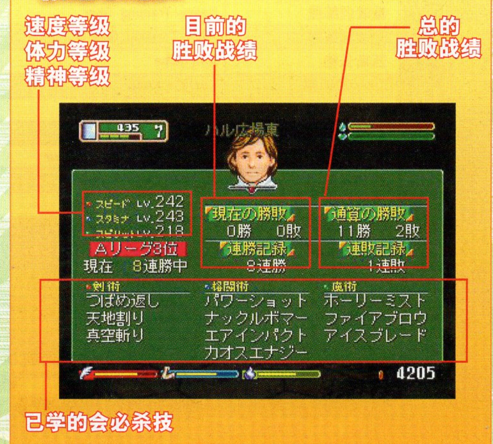
基本操作	
十字键	行走（按住R键可以奔跑）
滑杆上/下	画面缩放
滑杆右	帮助文字，对当前地点、携带道具解说
△	叫住路人
○	调查、对话、使用物品等
□	拖动、放下物品
Select	调出菜单

状态画面1



积极性（对训练的积极程度，多进行训练可增加）
勤劳度（对工作的积极程度，多进行工作可增加）
亲和度（与朋友的融洽度，多交朋友，多搭讪可增加）
幸福度（幸福程度，参加婚礼、多约会等可增加）

状态画面2



工作篇



只有工作才能赚钱，这是天经地义的。游戏中，不同公会的工作内容不同，剑士公会负责农产品，格斗家公会负责畜牧业，魔术公会负责产品加工。在每个公会旁边都有自己的工作地。而在一个公会内部，不同等级的人工作内容也不一样，以格斗家公会为例，D级以及D级以下工人负责养殖，从公会的仓库领得动物幼崽后，走到隔壁的牧场，在圈栏前按□键将幼崽放入，一段时间后幼崽长大，再按□键抱起，然后送回到仓库标记有金币的交货口内就可以得钱了；C级工人负责送货，在公会仓库C级出货口取得物品，送到隔壁魔术公会的交货口便可（剑士公会产品是送往格斗家公会，魔术公会产品是送往剑士公会）；B级工人同样是负责送货，在B级出货口取得物品后，送往カルビン市场的交货口便可；A级工人（除公会长）的工作内容是前往皇宫附近的亲卫队公会取得物品，然后送往カルビン市场；公会长的工作则是饲养一种史莱姆状的动物，先在亲卫队公会取得卵，然后带到自己公会的种植地饲养，养大后再送回亲卫队公会。送货一定要注意送对地方，如果弄错了交货口可只能拿到1块钱哦。工作可以增加“仕事点”，“仕事点”的高低影响年底等级升降排名，所以不要放松。

训练篇

训练是平时生活中一项重要内容，三大公会门前的木桩就是专门用来训练的，只要击打木桩就能提升能力，角色的主要能力有三项，分别是速度、体力和精神，剑士公会木桩提高速度和精神，格斗家公会木桩提升体力和速度，魔术公会木桩提升精神和体力。除此之外还有一些特别地点可以训练，在海滩上奔跑可以提升速度，爬悬崖可以提升体力，在教堂祷告（不断按○键）可以提升精神，而平时的走路也会缓慢提升三项能力。训练时最好事先使用各种道具来提升训练效果。需要说明的是，训练提升的是能力经验值，当经验值达到999后便不再增长，所以当经验值达到升级点数后最好立刻升级（在菜单中选择）。另外，疲劳度和口渴度过高的话训练效果会大打折扣，注意避免。

节日篇

新年祭

时间：1日午后　地点：各个公会组织

每年的1号，各个公会都会进行新年祭，全体人员都要参加，工会长会宣布今年的等级排名，这一天工作停止。

成人的仪式

时间：2日午后　地点：皇宫“谒见之间”

小孩6岁了就要在皇宫参加成人仪式，校长会宣布孩子所属哪个工会，并给予一个基本技的奖励。（注意，去参加自己小孩的成人仪式时，可以选择“继承”，这样以后便以自己小孩为主角进行游戏，原来的角色成为NPC。）这一天工作停止。

入学式

时间：5日正午　地点：ダニール学校

小孩满1岁就要进入学校学习，每年的5号在ダニール学校门口会举行入学式。这一天工作停止。

收获祭

时间：15日正午　地点：ダニール学校至各公会

这一天各公会会组织小孩子们进行一场搬运蔬菜赛跑的活动，孩子从学校出发，在亲卫队公会那里取得果实，然后以最快的速度返回学校便可。

星之日

时间：20日正午　地点：シズニの丘

这一天漫天的星星会从天而降，非常浪漫，在シズニの丘可以看到单身男女在此进行集会，寻找自己另一半，可不要放过这个相亲的好机会。注意，此时的MM相当主动，会死缠烂打地缠住你不停搭讪，会让你烦死。建议找个靠近版边的位置站着，随时可以走人。另外，这一天在海滩上可以看到发光的海龟，并可收集到海龟蛋，这个东西可是强筋健体的哦，对以后生孩子有帮助的，多收集一些吧。

会长选举

时间：30日　地点：各公会

这一天会选举出明年的公会长，候选者是3名A级队员。所有的队员都可以进行投票，投票方法是在公会的道具受取口取得投票金币，然后在要投票的人面前按□键。票选结果公布时，得票最多的人当然就是明年的公会长。这一天工作停止。

休息日

时间：10日&25日

每年的10日与25日是全国休息日，工作停止。而这两天也是结婚的专用日子，如果有人预订在这两天结婚（在教堂旁边的公告牌上可以看到谁预订了婚礼），可以去教堂参加婚礼，参加婚礼可以提高幸福度。

其他日子

以上是每年固定的节假日，这些日子会出现在你的日程表中，而除了这些日子外，还有许多并不会出现在日程表的日子不要忘了。包括，探望生病的人、探望生小孩的人、参加婚礼、参加葬礼等。有人病危了，路人会告知这个消息，此时可以去病危者家里去探望，并鼓励病人一定会好起来（实际上第二天必定去世-_-b），所以第二天可以直接去墓地参加葬礼了。谁家小宝宝出生了你也能从路人那里得知，也可以去探望一番，对小宝宝夸奖一下。休息日有人结婚，也记得去教堂参加。另外还有比赛，即使当天没有自己的比赛，你也可以去为别的选手加油助威。



▲有人去世了都会在这里举行葬礼。

比赛篇

关于比赛

比赛在游戏中也叫“试合”，每年各个公会都有当年的比赛安排，D级以上队员才能参加，胜败决定队员等级的升级。除公会比赛外，国家还会举办塞西莉亚女王杯和DD杯。

自由比赛

如果你的等级是D级或者D级以下，每天夜晚可以找跟你一样等级的人前往斗技场进行私下PK，这个比赛不算入成绩，但如果斗技场已经有人了，则PK就无法进行。

关于斗技场

游戏中共有4个斗技场，3个工会各有一个，还有一个是王立斗技场。公会斗技场举行各自公会的比赛，赛程在斗技场外的公告牌上写明，比赛时间都是在白天举行；而王立斗技场是举行DD杯和塞西莉亚女王杯比赛的场地，这两个比赛都是在深夜进行，赛程可以在卖彩票的窗口查阅。

DD杯

DD杯是4年一度的传统武术大会，参加者是各公会的A级队员，获胜者不仅可以获得大量奖金，还可以挑战龙，如果成功杀死龙，那么在次年可以获得许多好的效果，比如所有训练效果提升，更受女性欢迎等等。注意，DD杯举行的年份，其他的赛事会全部暂停。



▲这一刻是万众瞩目的，DD杯冠军获得者与龙的对决。

塞西莉亚女王杯

塞西莉亚女王杯是由12名亲卫队员参加的武术大会，获胜者将会获得第二年“亲卫队长”的身分。顺带一提，亲卫队是只有等老队员去世了才会进行补充的，虽说亲卫队员是从各公会挑选出来的优秀人员，但也并非是从最上位等级的人员中挑选。想成为亲卫队员，有时候需要一点运气。

关于买彩票

每年的1～5日可以在王立斗技场门外的彩票窗口购买彩票，包括DD杯和塞西莉亚女王杯。不同人的赔率都不一样，100元一注，每次只能买一注，然后要拖回家放着，之后才能继续来买。19日决赛后，中奖者可以拖着彩票到窗口来兑奖。

如何取得更多胜算



▲比赛时为你加油的朋友越多，获胜希望也就越高，所以平时要搞好人际关系。

比赛最重要的当然是人物的能力等级，除此之外，必杀技之间还是存在相生相克关系，剑术克制魔法，魔法克制格斗，格斗克制剑术。在比赛前根据对手特性指定最有效的战术是必须的。另外，人际关系也是关系胜败的重要因素，如果给你加油的朋友越多，胜利的希望也就越大。在黑港可以买到增加人气的道具“心之友”，比赛前带上这个可以让更多人来助威，不过价格不菲，而且比赛完毕后道具就消耗了。

生活篇

约会

日语中“约会”的写法是“デート”，所以找MM搭讪的时第二个寒暄语“明日デートしないかい？”就应该明白什么意思了吧，就是“明天跟我约会吧”，注意跟已婚、未成年、有婚约、有恋人的MM搭讪是不会出现这个寒暄语的，只有单身MM才会出现这个，所以说出这句话后一般MM都会答应的。那么第二天记得在“ハル广场东”等待，这是碰头地点，MM到了后会主动与你打招呼，然后两人便可甜蜜蜜地前往约会地点了。到达约会地后注意正确说话，第一句都是夸奖MM可爱，一直选择这个就没错。交往到了一定程度，会发现第三项发生变化，会出现“牵手”、“接吻”等选项，毫不犹豫地选吧，如果MM没有拒绝，好感度会上升，直到最后出现“和我结婚吧”的选项，如果MM答应了，两人当即会前往教堂预订婚礼（汗，两人也真心急），之后就等着那一天的到来吧。追MM除了经常约会，平时主动问候以及送礼物也是必不可少的，像黑之港卖的5000块的宝石就是MM的最爱哦，另外，约会时带着“セシルの香り”也是讨好MM的手段。

（注意：泡MM注意年龄，游戏中最长寿的人也只有36岁，所以千万不要找个老MM，要不追了两年她就去世了，你就欲哭无泪了。）

结婚

结婚后，夫妻双方会相互交换钱财，然后一起前往新的居所，夫妻双方的道具会放到一起。在家中与妻子谈话时，第一项是夸她美丽，第二项是“讨厌你了”（不要轻易选哦），第三项是生小孩（带上海龟卵效果更好）。



◀有情人终成眷属，所有人都来见证这一甜蜜的时刻吧。

隐藏笔记

地图上不少地方隐藏有特别的文字笔记（メモ），它们记载的内容是有关于这个国家的历史和传说，当你无意中发现它们的时候不仅能获得经验值和金钱的奖励，还可以获得道具，所以在各个地方都细心地搜索一番吧，诀窍就是：调查地面上有小圆点凹陷的地方。不过要注意的是，并非发现了小圆点就能阅读隐藏笔记，因为有不少对人物等级有要求，有的还需要按顺序调查。

结语

关于游戏的要点就大致给大家介绍到这里，希望大家看过之后能有所帮助，玩得开心吧。

跟随阿源用木锤来拯救世界！



文 羽纹

いくぜっ！源さん ～夕焼け大工物語～

ACT

冲啊！阿源 夕阳木工物语			
いくぜっ！源さん ～夕焼け大工物语～			
Irem	2008年5月15日	日版	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

“《夕阳木工物语》系列”于1990年首度在街机上登场，而后陆续于FC、GB、SFC等平台推出过续作，游戏中那个憨态可鞠、手持巨大木锤在各个区域打倒乱搞开发的坏家伙的木工阿源已经深入人心，现在为大家介绍的《冲啊！阿源 夕阳木工物语》就是系列暌违多年的新作。游戏的画面采用了简洁可爱的卡通风格，色彩十分鲜艳，Q版的场景和Q版的人物让人眼前一亮，但如果你被这些表面现象迷惑就惨了，因为游戏的难度并不低哦。好了，下面就让我们从最基础的开始介绍吧。

游戏剧情

在日本的某个地方，有一个充满浓厚人情味的乱目町，当地的居民们快乐幸福地生活着。不过有一天一个名为“黑木组”的建筑公司踏入小镇划破了这里原本的宁静，他们在这里乱搭违章建筑并不停地破坏着小镇，生活在这里的木工阿源为了保护自己的家园，举起木锤向“黑木组”发起了反击。

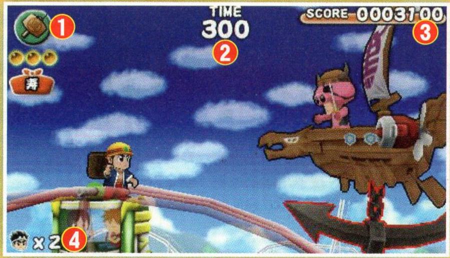


操作介绍

键位	作用
十字键or滑杆	角色移动。
□	轻攻击，威力小、距离短，不过攻击破绽较小且频率较快。
△	重攻击，威力为轻攻击的两倍、距离较长，相应的攻击间隙也比较大。
长按△	蓄力攻击，仅限部分职业拥有。
×	跳跃，角色在水中时可连续使用。
L	控制角色趴下。
R	食用便当。
跳跃中下+△	使用必杀技，一次需要消耗一个必杀能源球。

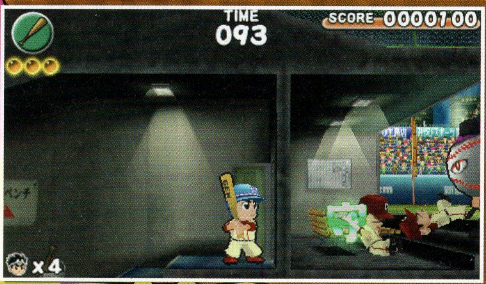
游戏画面解说

①目前使用职业的小图标以及必杀技能源球数量。
②关卡的时间限制，减为0时角色自动死亡。
③关卡所得分数。
④角色剩余生命数。



游戏系统详解

1. 难度设置&道具作用



游戏设置有“新入り”、“职人”、“匠”和“人间国宝”这四种难度，其中前三个难度在最初游戏时就可以选择，而最后一个“人间国宝”难度则是通关一次后自动开启。各难度的差别主要体现在敌人的行动方式、行动速度、角色拥有生命数以及关卡中陷阱物的发动情况上，而敌人的血量方面并没有发生太大变化。

在游戏的过程中会发现一些标记有“源”字的白色木箱，使用大木锤将它们砸烂后可以取得各种道具，其中招财猫模样的道具可增加游戏分数；时钟可增加关卡时间；“技”字符号的道具能恢复一个必杀能源球；“力”字符号的道具能让阿源使用的武器变大，从而获得攻击力上升的效果；“守”字符号的道具是让阿源带上黄色钢盔，这样能抵御一次伤害，如果能连续取得两个“守”道具，那么钢盔会变成淡蓝色，这样抵御伤害的次数上升为2（之后再取得会无效）。这里要附带一提的是，除“新入り”难度在每关开始之初为阿源配备淡蓝色钢盔外，其余难度没有任何保护措施。

2. 必杀技&职业更变

随着游戏的进行，阿源能取得各种各样的服装，通过更换服装就能使主角转职。职业包括大工、寿司屋、DJ、潜水夫、黑服等10种，不同职业会有不同的动作和必杀技，比如担任寿司屋时可施展“芥茉闪光”，此时可以对画面中的复数敌人进行打击；担任四番サード时，则可施展“逆转再见全垒打”等具备职业风格的必杀技。另外，除行动上的差异外，各种职业还设定有一些特殊的作用，譬如要到水下作业时就必须利用“潜水夫”；而转职为外形打扮酷似黑木组成员的“黑服”就能在他们的地盘里随意活动等等，玩家要根据每关的具体情况来决定合适的攻关职业。



全职业开放条件

职业	取得方法
大工	游戏初期即拥有
寿司屋	完成第一关后开放
DJ	完成第四关后开放
潜水夫	完成第五关后开放
四番サード	完成第六关后开放
落语家	完成第九关后开放
黑服	完成第十关后开放
虚无僧	“新入り”难度通关后开放
カンナちゃん	“职人”难度通关后开放
ミカ	“匠”难度通关后开放

3. 食材&便当

在每关中打倒敌人时可以取得各种食材，之后在任务出发之前就能委托阿源的青梅竹马——神奈（カンナちゃん）来帮忙制作便当。便当的主要作用是让阿源在关卡中实现各职业间的转换以及附加攻击力、防御力上升等效果，注意这些便当在关卡里仅能使用一次。另外，可制作的便当种类会随着游戏流程的深入而不断增加，另外神奈君也会在关卡开始之前赠予玩家各种食材。



4. 替居民解决烦恼

游戏中玩家除了要操作阿源依靠木锤与黑木组喽罗对抗外，还必须肩负起替部乱目町居民解除烦恼的责任。在游戏过程中可以遇到一些头上带有气球表情图案的居民，而这个图案就是该居民需要帮助的标志，只要使用手中的大木锤把笼罩在居民头上的烦恼打飞即可。受到帮助的居民会以各种方式来回报阿源，如职业摔角手会帮忙打倒画面上的敌人、男女青年会投掷易拉罐攻击BOSS等等。



杂项

1.角色跳跃轻攻击的威力略高于站立轻攻击；另外，角色在重攻击后出现的硬直可迅速用轻攻击来取消。
2.当阿源头上冒出感叹号时则说明面前设施可以破坏；部分关卡设置有隐藏路线和隐藏道具箱，而它们一般是在画面顶端等不太容易被发现的地方，玩家要留意探索。
3.以“职人”难度通关后可以使用隐藏角色神奈君；以“匠”难度通关后可以使用另一名隐藏角色ミカ。

全纪念品获得条件

※按从上到下、从左到右的顺序

第一个柜子

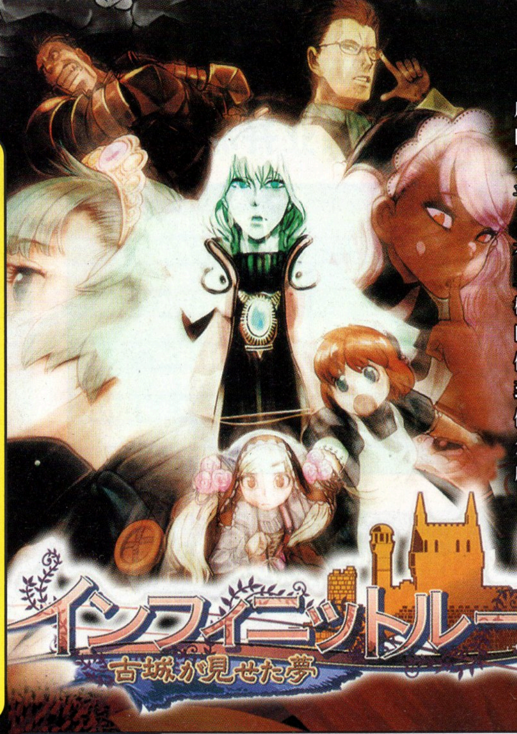


全场景都去过（不限难度）
全场景通关（不限难度）
打倒20个黑木组的敌人
打倒100个黑木组的敌人
打倒200个黑木组的敌人
打倒300个黑木组的敌人
游戏总时间超过2小时
游戏总时间超过5小时
游戏总时间超过10小时
游戏单关突破10万分
游戏单关突破20万分
游戏单关突破30万分
游戏单关突破40万分
获得新职业寿司屋时
获得新职业四番サード时
获得新职业落语家时
获得新职业DJ时
获得新职业潜水夫时
获得新职业虚无僧时
获得新职业黑服时
获得隐藏角色神奈时
获得隐藏角色ミカ时
“新入り”模式通关后获得
“职人”模式通关后获得

第二个柜子

“匠”模式通关后获得
“人间国宝”模式通关后获得
完成“人间国宝”模式序盘关卡后获得
完成“人间国宝”模式中盘关卡后获得
完成“人间国宝”模式终盘关卡后获得
废弃医院一关用木锤击飞纸箱旁男人的烦恼后获得
十字路口关用木锤击飞车主的烦恼后获得
收集到10个黑木组成员的情报后获得
收集到全部黑木组成员的情报后获得
拿到10封感谢信时获得
拿到一半以上感谢信时获得
拿到全部感谢信时获得
联机对战胜利10次后获得
联机对战胜利20次后获得
联机对战胜利30次后获得
取得全部制作便当的食材后获得
制作出全部便当后获得
在关卡中食用便当10回以上获得
在关卡中食用便当30回以上获得
在关卡中食用便当50回以上获得
使用神奈任意一难度通关后获得
使用ミカ任意一难度通关后获得
集齐除此之外的全部纪念品时自动获得





日本一Software以品质优秀的S・RPG著称，同时在文字类AVG方面也有深厚的功力，近期PSP平台的《流行之神2》和《无限轮回 梦归古城》均有着不凡的品质。本作的主题为“轮回”，与宗教概念的差别在于，该“轮回”实际意味的是时间的倒流。幽灵王子威廉预知到不幸的未来后随着时间倒流回过去，通过他人视角的调查和托梦来扭转悲剧命运。

文 胧月

AVG	无限轮回 梦归古城		
	インフィニットループ 古城が见せた梦		
日本一Software	2008年7月24日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

轮回

轮回是指时间的倒流。故事的主人公威廉王子在遭遇死神后离奇死亡，灵魂依然留在人间的他决心找出城内的病源和整起事件背后的秘密。

游戏的故事按照日期推进，每天有朝、昼、夜三个时段，王子可以在前两个时段收集情报，并在夜里向特定角色托梦。在调查过程中如果有所疏漏，就会迎来某角色死亡的悲剧。此时，时间会自动倒转回王子死亡的当晚，可重新展开调查。当然，如果紧接的调查仍然不能阻止悲剧或者引发了另一场悲剧，时间依然会再次倒转。



凭依

本作的主人公是与死神对视后而死亡的王子幽灵，该幽灵和通常意义上的幽灵不同，他无法自由行动，只能先凭依到特定角色的身后，当该角色移动时王子则会跟随其移动。当然，王子是不能发出任何声音干预角色活动的，除了特定人物、如占卜屋婆婆、死神外，其他人都无法看到他。借助这样的移动方式，王子可探听到各种有用情报。不过，一直凭依在单一角色身上探听到的情报非常有限，必须在恰当的时候更换凭依对象，以全新的视角去看待事件。



更换凭依对象

当凭依者与他人交谈时，王子就可选择是否凭依到对话人身上去。以最初凭依对象的女仆艾夏为例，讲一下更换过程。

▶艾夏和占卜屋的老婆婆塔奇亚娜发生对话。



凭依艾夏



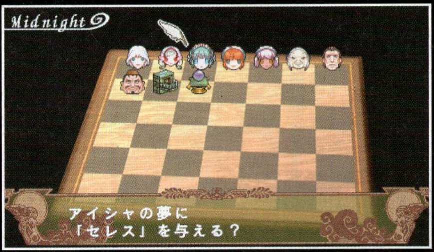
不变更 继续凭依艾夏



变更 凭依塔奇亚娜

托梦

幽灵无法直接干预人间的事情，阻止悲剧上演的干涉手段是托梦。托梦在每天的夜时段进行，每次托梦都有不可或缺的两个关键要素：一、托梦对象；二、托梦关键词（梦キーワード）。托梦关键词可在剧情中的特定时段和特定地点收集，收集到后还要选择对托梦对象，在夜中对其使用。这样，被托梦者在了解到事情真相后，就会改变自身的活动，去阻止悲剧发生。在本作中，凭依和托梦这两个步骤相当于“探索”和“推理结果”的步骤，本作的难点就在于无法以单一的视角顺其自然地推理给特定对象，无论是收集者还是接受推理的对象都需要玩家自行甄别，无法及时改变凭依对象和托梦对象，都是无法阻止轮回的。



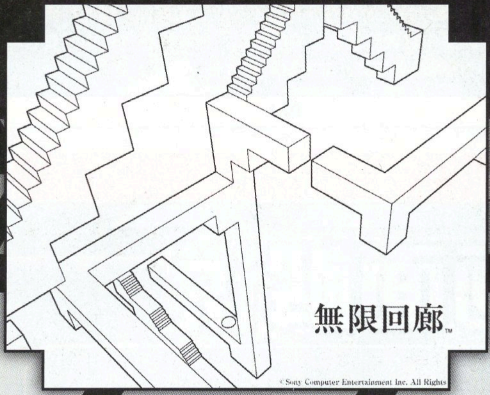
死神

游戏中招致不幸的始作俑者（死神并不止一个，而且最后的罪魁祸首实际上另有其人，这里就不剧透了），死神不仅导致了王国内怪病横行，也直接以死神之眼杀死了威廉。当剧情发展到第五天以后，死神便会出来干扰威廉的调查。不过和威廉一样，死神的移动也必须凭依在某角色身后，如果王子凭依的角色与死神凭依的角色相遇，二者发生对话时屏幕的左上角显示的王子的HP就会减少，减少到0便会GAME　OVER。同时，当王子面对多名角色时，如果其中一个身上凭依着死神，那么王子这时无法转换凭依到任何一个角色上。死神不在场时，HP慢慢得到回复。有时为了躲避死神不得不放弃一些情报，但辨证的是，有的重要情报不与死神凭依着的角色交谈就无法获得，当HP量充足时的铤而走险也是游戏的方法之一。



全“梦キーワード”列表

ウィリアム	リゼーブルグ王国の皇太子　私のこと
ヴィーネ	リゼーブルグ王国の王女　私の妹
セレス	邻国の姫　私の婚约者　婚仪はまだ
アイシャ	王族の世话系のメイド
メアリ	来宾や宰相の世话系メイド
ネルズ	リゼーブルグ王国の宰相　骑士でもある
タチアナ	王国お抱えの占い师　占い小屋に住む
ジミー	卫兵ジェイムズ　爱称ジミーで呼ばれる
ルケス	商人　最近王国にやってきた
ドレン	地下牢に长く囚われる囚人
グラント	リゼーブルグ王国の贵族
ペリテ	城下の教会にいる司祭
先王	リゼーブルグ王国の先王フェルナード
テラス	王城の最上阶にあるテラス
占い小屋	庭园の隅にあるタチアナの小屋
地下牢	王城の地下にある　开かずの间
国葬	国をあげて行う王族の葬仪
本	样々な书物や绘本
眠り	睡眠　休息　居眠り
租税	民を苦しめたくは无いが必要でもある
贡物	献上する品物　贿赂というときもある
寄进	教会への寄付
イタズラ	ヴィーネもそろそろ卒业して欲しい行为
马车	城外へ出る际に使用する
処刑	罪人へ振り下ろされる罚
酒	醉える饮み物　私はまだ饮まない
洗濯	洗濯系メイドは最近辞めてしまった
病	父も病で死んだ　怖い物である
家族	亲子　兄妹について
没落	财产が不足し　家を保てない状态
着替え	服を替えること　见いてはいけない
镜	姿を见るもの　见せるもの
风吕	体を清洁に保つもの、见いてはいけない
食べ物	生きていく上で必要　今の私には不要
药	病を治すもの　健康を维持するための物
遗体	私の本体のことを言う
叫び	大きな声　今の私では谁にも届かない
虫	小さい虫は　色んなところに出没する
グラント邸	グラントの屋敷　城下王城近くにある
锻炼・筋肉	ネルズやジミーはよく锻えている
剑	あまり使う机会は无い
セレスの客间	セレスが使用している客间



在观察一件事物时，我们有时候会因为观察的角度不同而在脑内产生和实际状况不同的成像，这种视觉上的错觉我们通常称之为错视。本作就是以错视来作为规则的一款益智类游戏，玩家要在各种各样的迷宫中，利用视觉上的错觉操作角色避开陷阱、达成目的。如果你已经对一般的游戏感到厌倦，那么就不如来试试这款打破传统概念的作品吧。

文 乌冬

PUZ

无限回廊			
无限回廊			
SCEJ	2008年3月19日	日版	1人
3980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

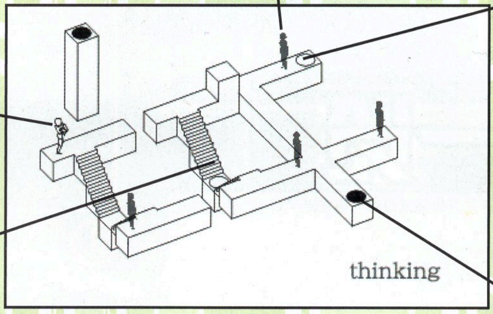
利用错视来改变世界

画面解说

影子 可以理解为关卡的终点，它们不会移动，通常在有影子的关卡里只要控制角色碰到影子就能过关。

角色 玩家所控制的角色，一般情况下是白色，但也有部分关卡里会出现黑色的角色，具体作用根据玩法而异，除此之外还要注意玩家能控制的只有角色的走和停，并不能直接控制方向。

回廊 也就是本作的迷宫，每一关的回廊构成都不一样，玩家通过转动回廊的方式来让角色躲避陷阱，达成目的。



跳跃 当角色走到白色的洞上面时，就会以抛物线跳起来，根据玩家所调整视角的不同，跳出的高度也不同，落下的位置玩家可以在角色腾空时调整。

落下 和白色的洞相反，当角色走到黑色的洞上面时会垂直掉落，如果掉到了画面之外，就会从指定的位置重新开始。

五大规则

主观的移动

一些中间存在跨度的平台会导致角色不能通过，但只要调整一下回廊的角度，令平台从别的角度看上去是相连的，这样角色就可以通行无阻了。除了头尾相连外，平台也可以是一整个或是从中间局部相连，连接的方法非常多，只要想得到就能实现。

主观的着地

当角色踩到黑色的洞处于掉落状态时，如果旋转回廊让其他的平台看上去在角色的下方，这样角色就可以直接落到下一层的平台上，而不是掉到画面外边。

主观的存在

除了“主观的移动”能让原本不像连的道路“相连”外，“主观的存在”也能令角色很方便地从一个平台到达另一个平台。只要转动回廊，利用其他的平台作为障碍来挡在我们的视线和缺口之间，让我们看不到缺口，这样原本不存在的道路就会看上去像存在的一样。

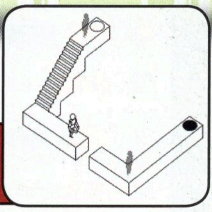
主观的不存在

遇到黑色的洞时除了可以借助“主观的着地”来令角色安全着地外，我们还可以利用“主观的不存在”来令角色从黑洞上走过。具体方法为转动回廊用其他的平台作为障碍来把洞穴挡住，造成没有洞穴的视觉错觉。另外被挡住的东西不仅是黑洞，白洞和一些耸立在道路中央的高台我们也可以通过这个方法来解决。

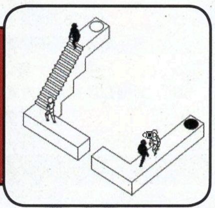
主观的跳跃

前面说了角色在踩到白洞起跳前或腾空时，我们可以通过旋转回廊来改变角色的落点，这就是主观的跳跃。对于一些不处于同一平面或无法使用前面几种方法来到达的平台，我们都可以借助“主观的跳跃”来到达。

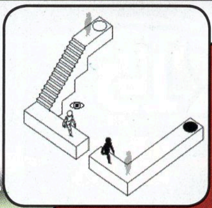
三种玩法



Solo 游戏最基本的玩法，寻找分布在回廊中的影子，并引导角色与影子相遇，注意有些影子需要把前面的影子都碰到后才会出现。



Pair 这种玩法里只有黑和白两种角色，我们所要做的就是使两个同颜色的角色相遇。相遇后的两个角色会结合成一个灰色的角色，这时只要再把灰色的角色两两配对就能过关。



Others 这个玩法的目的基本同Solo一样，但多了一个限制条件，就是白色的角色不能碰到黑色的角色，黑色的角色会在迷宫中来回走动，而且不会消失，如果白色角色不小心碰到它们的话，就得从指定的位置重新开始。

其他

关于时间 每一个回廊角色只能滞留5分钟，如果没在这个时间内完成回廊，那就会被判定为失败。时间可以在游戏中按SELECT确认，另外系统也分别会在时间经过2分钟、3分钟、4分钟、4分30秒的时候响铃提醒玩家。

关于分岔路 在没有分叉路的情况下，角色是不断前进的，遇到死路便会回头。如果遇到分岔路的情况，角色则会遵守左转法则，也就是说角色会先走向左拐的岔路，而对于右拐的岔路，除非是位于道路尽头的拐弯处，要不然都会被无视。

文 乌冬

《N+》原本是电脑平台上的Flash游戏《N》，游戏以超高游戏性获得了不少玩家的好评，借此厂商也推出了多个家用机版本。游戏的目的很简单，玩家需要操作忍者到达每一关的出口，但在这个过程中会有各种各样的陷阱和机关来阻挡玩家，操作稍有失误就会被炸得粉身碎骨，非常具有挑战性。

ACT	N+			
	N+			
	Atari	2008年8月26日	美版	1～2人
	19.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

画面解说



① **忍者**
游戏的主角，身手敏捷，可以飞檐走壁，不过非常脆弱，基本上任何攻击对他来说都是一击致命的。

② **时间**
每一关开始都会有90秒的时间，如果没在限定时间内到达出口也算失败，剩下的时间越少，背景会逐渐转变为红色来提醒玩家。

③ **金块**
获得金块可以增加时间，另外因为大部分关卡的金块都分布在去出口的要道上，所以当不知道怎么走时可以留意一下金块的分布。

④ **开关**
出口的门一开始是闭合的，只有先碰到开关，才能将门打开。

⑤ **出口**
关卡的终点，只要碰到出口就能过关。

⑥ **浮动平台**
悬浮在空中的平台，注意踩上去后会因忍者的重量而下沉一点。

⑦ **机关**
机关会阻碍忍者行动，每种机关都有属于自己的攻击方式，详细请参考左边的机关一览。

机关一览

机枪 一旦进入机枪的射程范围它就会打开并开始瞄准忍者，当锁定了目标后会持续攻击一段时间。

铁球 在一定的范围内做周而复始的移动，忍者不能碰到它。

追踪型铁球 和铁球一样移动轨迹也是固定的，不过这个机关更厉害的地方就在于它如果发现了忍者就会主动冲过来。

激光 在固定的范围内移动，如果发现忍者就会发射出激光，并且会持续一段时间。

电子狗 只在水平平面上发挥作用的机关，当发现忍者后就会主动冲过来。

炸弹 碰到后过一会就会爆炸。

地雷 碰到后马上爆炸。

导弹 一旦进入这个机关的射程范围，它就会放出一个跟踪导弹，除了自己撞毁外，否则导弹会一直跟着忍者。

镭射 和机枪一样，一旦进入镭射的射程范围它就会打开并开始瞄准忍者，锁定了目标后便会以直线的方式射出镭射。

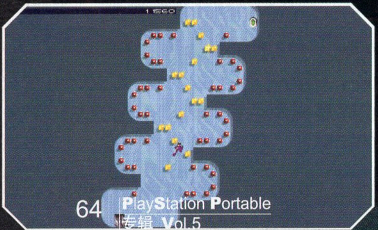
喷射平台 攻击方式和电子狗类似，不过只有带火的一面具有攻击判定，另一面可以当作普通的平台使用。

基础技巧



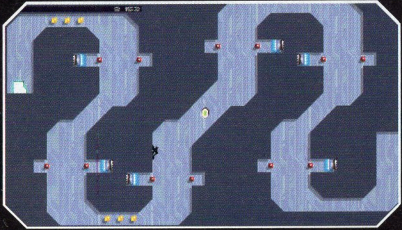
跳跃

跳跃是运用最多的技巧，要想在五花八门的陷阱下存活，各种跳跃的运用是需要熟练掌握的。配合方向键和按键力度的不同，忍者可以做出各式各样的跳跃，其中重按×键的大跳跃可以拿来飞跃跨度较大的平台，而且操作也相对简单，属于很实用的技巧；而轻按×键的小跳经常拿来通过一些狭窄并且两边布满地雷的地形，不过一般的这种地形都对小跳的起跳时机和按键的力度要求很严格，跳跃的轨道稍有偏差就可能碰到陷阱，所以一定要多多练习才能掌握好小跳的手感。另外如果起跳的位置是斜面而不是平面则也会影响到跳跃的高度，利用斜面的加速效果，我们可以借助惯性跳得比大跳还要高，这种方法通常用来登上高台。



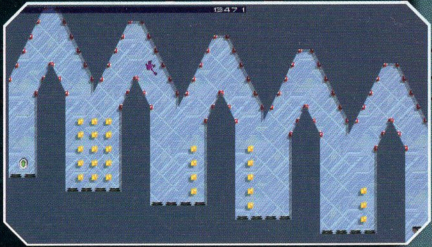
反弹

跳跃时如果碰到墙壁时按下×键可以借助墙壁反弹进行二次跳跃，如果两边都是墙壁，反弹的力量会根据反弹的次数慢慢累积，当速度达到最高时，可以快速通过竖向的狭窄通道，当然反弹跳的前提是两块墙壁不能相隔得太远。



贴墙

忍者腾空时如果往墙壁上靠上去，就会变成贴墙状态，贴墙时忍者会慢慢往下滑，可以用来躲避陷阱和机关。解除贴墙状态的方法为往墙的反方向按一下方向键。另外还有一种经常利用到贴墙的情况是忍者要从高处落到地面时，在差不多到达底部的时候贴一下墙可以避免摔死。



空中微调

无论是哪种跳跃，它的轨道都不是固定的，当忍者腾空时玩家可以用方向键来调整忍者上升或下落时的位置，微调对跳跃轨道和落点的影响非常大。某些关卡考验的就是玩家的空中微调技巧，比较典型的是38-5关，这关通道的顶端布满了地雷，操作只要出现稍微的偏差就会失败，并且来回两种高度也使得难度大大增加。

PSP 游戏最强年鉴



年鉴说明

本年鉴收录了2008年3月至2008年8月期间发售的日版、美版和欧版PSP游戏共67款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为了避免重复，本年鉴中仅收录了该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“其他版本”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度

代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

游戏封面

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏介绍

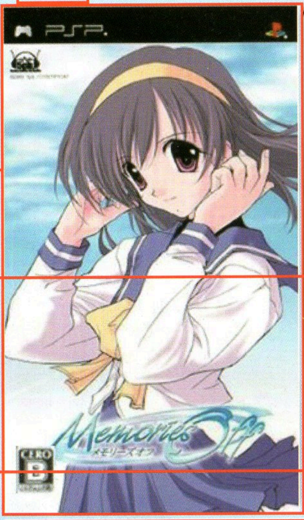
根据游戏的重头程度，分别用250字左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

秋之回忆

メモリーズオフ

推荐度 7

5pb.	AVG	2008年5月29日	日版
1人	5040日元	12岁以上	
其他版本：无			



“《秋之回忆》系列”是Kid公司最著名的纯爱向恋爱AVG。它并没有掺入太多坑余的情感，而自始自终都只是在讲述着一个个看似复杂，实质却非常单纯感人的爱情故事。主人公三上智也是澄空学园一名17岁的高中生。由于意外事故，青梅竹马的恋人彩花不幸去世。虽然在朋友面前，智也依然强颜欢笑，但他的内心却一直无法从彩花去世的阴影中走出来，人生和未来似乎失去了意义。面对同为青梅竹马的唯笑和澄空学园中的另外5名女孩，他会做出怎样的选择呢？PSP版除了继承原版全部语音和其他要素之外，还追加了一个特别的After Story小说篇章。



画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

游戏实际画面

游戏分项评分

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

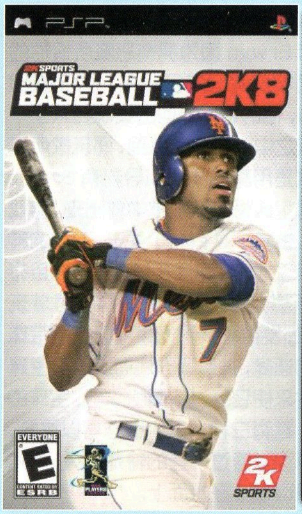
简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索　引

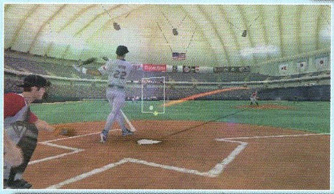
美国职业棒球大联盟 2K8

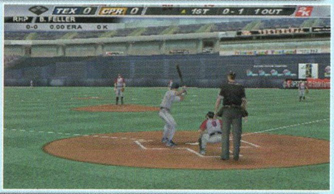
Major League Baseball 2K8

推荐度				
6	2K Sports	SPG	2008 年 3 月 3 日	美版
	1 人	29.99 美元		全年龄
	其他版本：无			



本作是著名棒球游戏“《美国职业棒球大联盟》系列”在2008年春季推出的最新力作。游戏以精彩纷呈的美国职业棒球大联盟为舞台，其中不但收录了美国2008赛季所有球队、球员的最新资料，甚至各支球队的主场场地都逼真地展现在了玩家眼前。游戏中的比赛模式丰富多彩，其中包括有传统的联赛模式、紧张激烈的对战模式以及轻松上场的训练模式。而在职业生涯模式中，系统要求玩家自创一名原创球员，然后通过参加大联盟内的各项赛事来展开自己的球员生涯。另外本作还能让玩家来扮演球队的教练一职，通过在赛场上布置战术以及临场指挥来战胜各路豪杰。



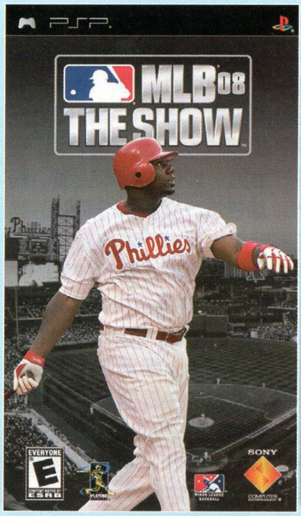


画　面	★★★☆☆	系　统	★★★☆☆
音　乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

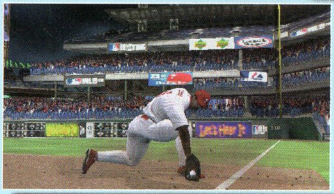
美国职棒大联盟 08

MLB 08: The Show

推荐度				
7	SCEA	SPG	2008 年 3 月 4 日	美版
	1～2 人	29.99 美元		全年龄
	其他版本：无			



本作是“《MLB》系列”的最新作，游戏以美国职业棒球大联盟的赛事为题材，玩家在游戏中要操作一支球队，发挥自己的水平战胜对手，夺取联赛的冠军。游戏继承了系列的真实风格，不仅游戏中球队、队员的数据全部来自MLB中的真实资料，游戏中选手们的动作也是由运动员参与动作捕捉而来，所以各种动作都十分自然。此外，厂商还邀请了联盟中的全垒打王雷恩·霍华德担任代言人。游戏另一大特点是加入了“My MLB Music”的功能，玩家可以将储存在记忆棒中的音乐编辑成列表，并当作游戏的背景音乐播放。另外，游戏支持联机对战，玩家可以和一位好友进行棒球比赛。



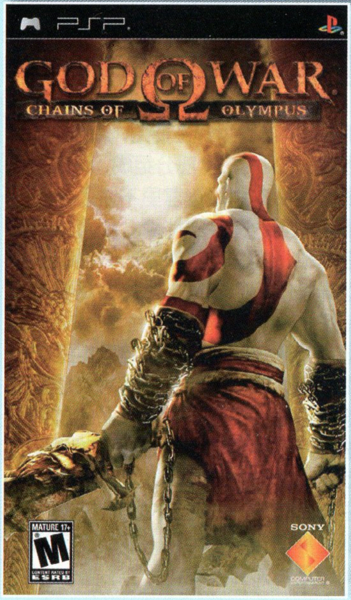


画　面	★★★★☆	系　统	★★★★☆
音　乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

战神 奥林匹斯之链

God of War: Chains of Olympus

推荐度				
10	SCEA	ACT	2008 年 3 月 4 日	美版
	1 人	39.99 美元		17 岁以上
	其他版本：2008 年 3 月 28 日（欧版）/2008 年 7 月 10 日（日版）/2008 年 7 月 11 日（中文版）			



本作是家用机平台著名的史诗级动作游戏“《战神》系列”登陆PSP平台的第一作，游戏的故事背景设置在家用机系列第一作之前，讲述了徘徊在人与神之间的奎托斯与希腊诸神大战的故事。游戏类型与系列前作一样，主要是以火爆战斗与解谜相结合的方式来推进流程。本作继续沿用了系列中饱受好评的武器、技能升级系统，利用打倒敌人或开宝箱获得的红魂给武器或技能升级，以此来获得更为恐怖的杀伤力。颇具个性的武器以及丰富多彩的魔法与前作类似，而历代《战神》作品中用于提升生命力和魔法值上限的“女妖之眼”和“凤凰羽毛”在本作中依旧作为收集品存在，这些隐藏在游戏场景中的物品是玩家的首要收集目标。本作拥有4个级别的难度选择，依次为普通难度、英雄难度、斯巴达难度和神难度，难度的差别主要体现在敌人的体力、攻击力、防御力以及获得的魂魄数量上。除了故事模式外，游戏中还设置有“哈迪斯挑战模式”，在该模式中玩家需要经历5关的残酷考验。经典的QTE系统是整个系列的亮点，玩家对普通敌人或BOSS使用QTE终结技后，便能欣赏到华丽度满点的杀戮表演。本作的隐藏要素丰富，奎托斯拥有3套隐藏服装，分别是土豆装、土匪装和哑剧演员装。而历代都有的隐藏花絮在本作中也依旧存在，内容大致分为游戏影像以及游戏原画。







画　面	★★★★★	音　乐	★★★★★	系　统	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

FlOw

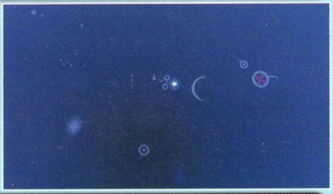
FlOw

推荐度	SCE	PUZ	2008年3月6日	美版
7	1～2人	7.99美元		全年龄
	其他版本：2008年4月24日（欧版）/2008年4月24日（日版）			



本作是一款在索尼专用网络PSN上贩卖的另类休闲游戏。玩家需要操作深海中的奇妙浮游生物，通过吞噬周围的同类生物来成长，不断向更深的海域前进，最后完成生命的轮回，变回孢子开始另一种形式的新生命。移植自PS3版的本作有着同样绚丽的画面，在吞噬与成长中产生的各种赏心悦目的声光效果是本作最大的卖点之一。游戏中共有5种浮游生物，每一种的特殊能力都不相同，比如快速游戈、防御敌人进攻等等。根据选择浮游生物的不同，海域的主题色彩也会发生改变。在这款美妙的作品里，没有复杂的系统和烦琐的操作，有的只是赏心悦目的深海浮游生物世界。



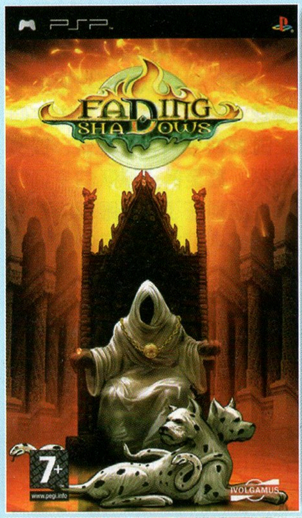


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

衰落暗影

Fading Shadows

推荐度	Ivolgamus	PUZ	2008年3月7日	欧版
6	1～2人	24.99欧元		7岁以上
	其他版本：2008年7月3日（美版）			



本作是一款益智解谜游戏，故事讲述少年Erwyn因为拥有恶魔所惧怕的力量而被恶魔囚禁了起来，为了救出Erwyn，他的姐姐把他的灵魂封入了一颗宝珠之中以便让他逃跑，而玩家所要做的就是用魔法光束引导封有Erwyn灵魂的宝珠将他从魔掌中救出来。游戏的单人模式一共有40个关卡，关卡的种类包括了地牢、沼泽和城堡等，并且每一关里都有各种各样的陷阱在等着玩家。通过发散和聚积光束可以控制宝珠的移动速度，并且玩家还可以改变宝珠的属性来使它穿过不同的障碍，宝珠的属性一共有三种，其中铁球可以跳跃，玻璃球可以通过一些的特殊机关，而木球则可以漂浮在水面上。



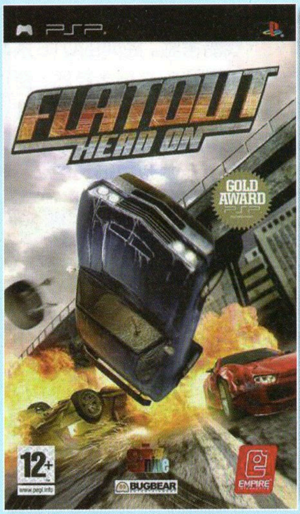


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

极限冲刺 迎面相撞

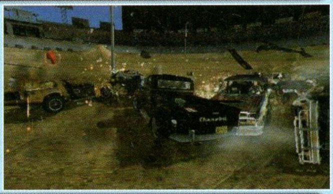
FlatOut:Head On

推荐度	Warner Bros.	RAC	2008年3月14日	欧版
7	1～8人	19.99欧元		12岁以上
	其他版本：2008年4月4日（美版）			



本作是美式赛车游戏“《极限冲刺》系列”登陆PSP平台的第一作，继承了系列火爆刺激的传统风格。游戏利用逼真的物理引擎，着重渲染了赛车与赛车之间的碰撞摩擦，力求把车体损坏的各种震撼视觉效果展现在玩家眼前。游戏内设置了6个比赛场景，其中包括有40条赛道。另外还有超过45辆造型不同的赛车供玩家选择。游戏模式很丰富，在车手生涯模式中，玩家要从一名不知名的赛车手逐步成长为闻名于世的赛车高手。在挑战模式中，玩家还要接受苛刻的规则约束。除此之外，还有极具表演和自虐性质的迷你游戏模式。本作支持4人无线联机对战以及8人同时进行迷你游戏。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

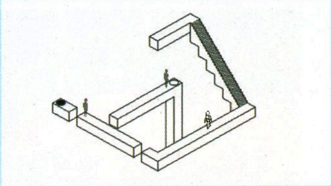
无限回廊

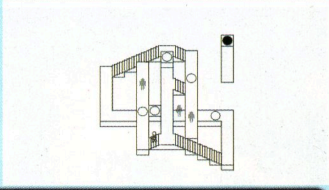
无限回廊

推荐度	SCEJ	PUZ	2008年3月19日	日版
7	1人	3980日元		全年龄
	其他版本：2008年3月20日（中文版）/2008年5月1日（美版）/2008年7月4日（欧版）			



本作是一款利用视觉错觉来游戏的作品，游戏世界主要由“角色”、“影子”、“回廊”三个部分组成，而玩家所要做的就是引导迷宫里不断迈步向前的角色到达指定的地点。引导的方法很简单，就是通过方向键来旋转迷宫，这样就能使原本不相连的道路看上去相连、原本不平行的平台看上去平行，但旋转迷宫的方法并不是固定的，每个人都可以根据自己的意愿来搭建预想的道路，也就是说每一关的过关方法都有无限种可能，非常具有创意。游戏里一共有主观的移动、主观的着地、主观的存在、主观的不存在、主观的跳跃五种错觉，活用每一种错觉来通过障碍是通关的关键。



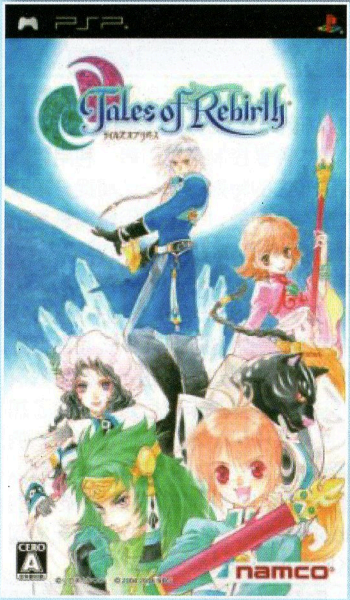


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

重生传说

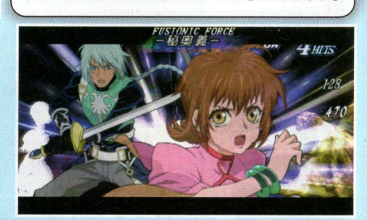
テイルズ オブ リバース

推荐度 9	NBGI	RPG	2008年3月19日	日版
	1人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是人气RPG“《传说》系列”第6款正统作品的移植版。游戏在系统上与系列以往的作品有着很大区别，的确可以说是一款“重生”之作。它采用了独特的三线战斗系统，玩家可以在三条线上自由移动来与敌人周旋。游戏取消了MP的设定，而是采用了菱形的FG槽来决定术技的威力。没有了MP的限制后，游戏的战斗显得十分爽快。本作在成长方面也比较特殊，除了一般的升级加能力外，利用“能力方块”系统玩家还可以强化角色的8种特殊能力。而通过武具强化系统，玩家可令武具变强，还可以将修炼过的武具的能力继承到没有强化过的新武具上。料理系统在本作中显得同样重要，本作比较特别的一个地方就是玩家可以定期得到配给的食材，令食材的获得更加便捷，再加上本作中在战斗后可以自动使用料理，因此使料理的实用度大增。PSP版的本作移植度非常高，在画面、音效等方面忠实再现了PS2版的高水准，甚至连武具强化的BUG也保留了下来。相比PS2版，本作加入了一些新的要素，比如过关后GRADE商店中可以购买的奖励项目更多、追加了画廊模式等。而最令人兴奋的新要素，就是加入了斗技场的设定，只要在游戏后期前往体育馆，斗技场项目便会开放，玩家在获胜之后还有机会得到PSP版中独有的新武具，令游戏更耐玩、更有挑战性。





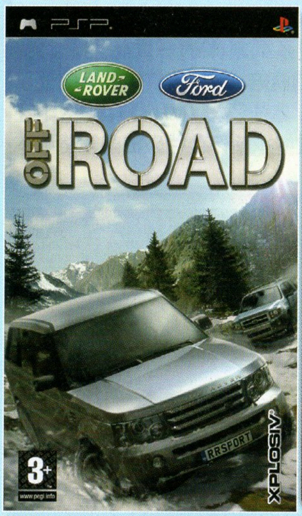


画面 ★★★★★ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

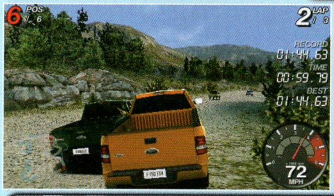
福特越野拉力赛

Off Road

推荐度 6	Xplosiv	RAC	2008年3月20日	欧版
	1～4人	19.99欧元		全年龄
	其他版本：无			



这是一款宣传福特汽车品牌的游戏，游戏中出现的各种越野车、SUV全部都是福特公司的真实著名车型。游戏中的主要模式是“生涯模式”，在这里玩家作为一名逐步成长的车手，要通过不断比赛来获得资金，并购买性能更好的车辆参加更高水准的比赛。游戏中一共收录了26条赛道，既有漫天沙尘的沙漠赛道，又有冰雪遍地的雪地赛道，场景非常丰富。游戏最大的卖点要数其中收录的各种车辆，玩家能通过各种比赛收集到种类繁多的福特车，其中还包括了大名鼎鼎的“路虎”(Land Rover)。游戏还加入了赛车损坏系统，玩家在游戏中的失误有可能导致赛车出现故障而无法继续比赛。



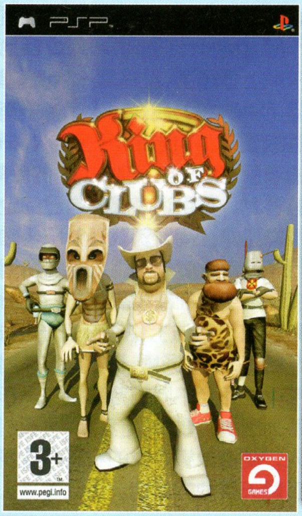


画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

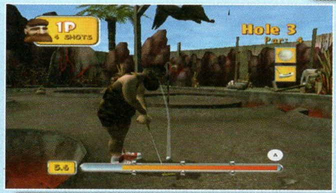
俱乐部之王

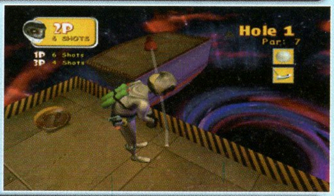
King of Clubs

推荐度 5	Oxygen Interactive	SPG	2008年3月20日	欧版
	1人	19.99欧元		全年龄
	其他版本：无			



本作虽然初看是一款以高尔夫球为题材的游戏，但是其实和其他以真实为卖点的高尔夫游戏不同，本作在高尔夫球中融入了许多解谜要素。高尔夫球的基本玩法是在发球区击球，通过一次或数次击球让球入洞。在本作中玩家可以利用场地中的各种要素来达成一杆就让球入洞的结果，所以想有好成绩就不仅要锻炼自己的技术，还要丰富自己的想像力、开动脑筋研究击球的方法和路线。游戏中的角色极富个性，包括了身着宇航服的宇宙人、穿着兽皮的原始人等等，游戏中的场景也包括了冰原、太空、古埃及、中世纪城堡等等，每个场景中都有独特的要素等待玩家去发现。





画面 ★★☆☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★☆☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

反叛的鲁鲁修 失去的色彩

コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS

推荐度	NBGI	AVG	2008年3月27日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	其他版本：无			



本作是根据人气动画《反叛的鲁鲁修》第一部而改编的AVG作品，玩家扮演的是一名意外闯入亚修福特学院并与鲁鲁修等人结识的原创角色。除了沿用第一部的原版剧情和40多名角色外，本作中还穿插了动画第二部的部分剧透内容。游戏分为日常会话和战斗两个部分，战斗中玩家需要根据战场形势在有限的时间内完成作战方针的选择，一旦选择错误就很可能导致战斗失败。同时本作也收录有“GEASS篇”、“黑骑士团篇”、“布里塔尼亚军人篇”、“亚修福特学院篇”，以及PSP版独有的“日本解放战线篇”几个支线剧情供玩家挑战，不同选择导致的最终结局也多达20几种。



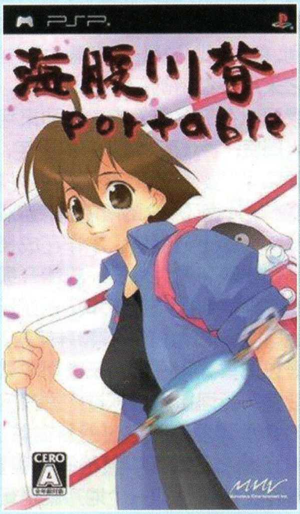


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

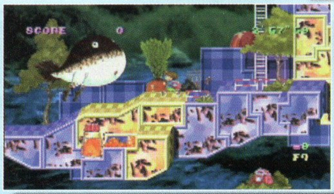
海腹川背 携带版

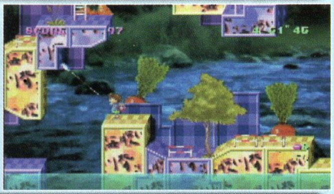
海腹川背 ポータブル

推荐度	MMV	ACT	2008年3月27日	日版
5	1人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是1994年在SFC平台上发售的《海腹川背》的强化移植版，玩家在游戏中需要控制主角川背，利用可以自由伸缩的特殊钩锁一边捕捉分散在关卡各处的鱼，一边使用钩锁攀登平台攻关。本作中的关卡较为丰富，除了全新加入的地图关卡外，前作《海腹川背 旬》中的五十个关卡也一起收录，并加入时间限制的条件供玩家进行挑战。当玩家通过关卡后还能在挑战模式中自由选择关卡进行游玩。除了加入新的关卡外，本作同时加入了新的绘图插画。除此之外，本作不仅有可以让玩家随时观赏自己攻关录像的Replay功能，并且还可以通过无线网络把满意的影像传输给朋友。



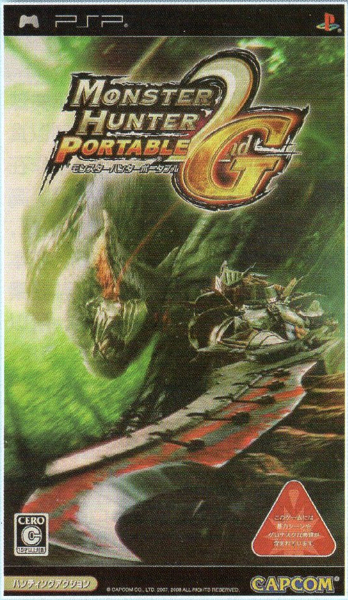


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

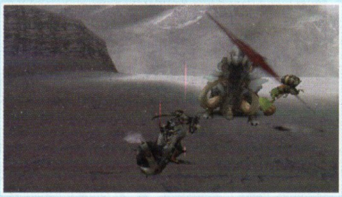
怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンターポータブル 2nd G

推荐度	Capcom	ACT	2008年3月27日	日版
10	1～4人	4800日元		15岁以上
	其他版本：无			



在《MHP2》发售一年后，为了对本作补完以及满足不同猎人对于难度上的要求，带有资料篇性质的作品《MHP2G》也顺理成章地在PSP上登场了。虽然是一款资料篇，但《MHP2G》还是加入了许多有诚意的要素。不仅加入了来自《MH2》的浮岳龙和来自《MHFO》的眠鸟、熔岩龙，并且还有属于自己的全新怪物迅龙。同时游戏还对旧怪物进行了一定程度的加强，这里所谓的加强不单指血量和攻击力，部分怪物在攻击方法上也有了新的招式。在新的G级任务里，玩家可以体验到与以往完全不同的狩猎感觉。作为系列的全新要素“狩猎猫”系统的加入，使得单机游戏的狩猎方式发生了翻天覆地的变化。游戏里猎人和狩猎猫是主从关系，在任务中它可以协助猎人进行战斗和采集，是玩家的贴心助手。这样一来一方面可以使那些没有联机条件的玩家再也不必孤军作战，另一方面也降低了单机狩猎的难度，照顾到了程度不同的猎人。新武器、新防具的引入一直是该系列新作的一大特色，此次《MHP2G》收录的武具数量达到了前作的两倍，庞大的收集要素保证了作品的耐玩度。为了照顾系列的老玩家，本作还将《MHP》中的数个经典场景收录在了其中，另外玩家还能通过继承前作存档来提前领略到本作新加要素的乐趣。





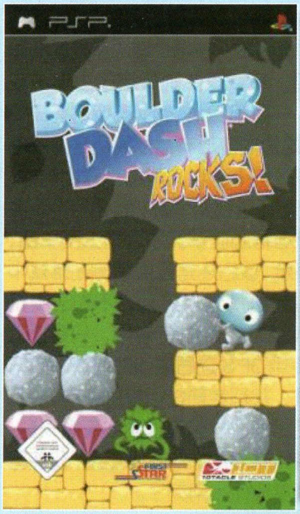


画面	★★★★★	音乐	★★★★☆	系统	★★★★★	耐玩度	★★★★★

宝石冲击

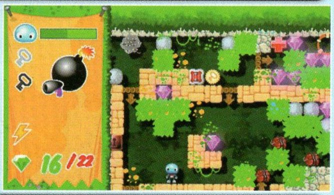
Boulder Dash —ROCKS!

推荐度	EA Games	ACT	2008年3月28日	欧版
6	1～2人	19.99欧元		全年龄
	其他版本：无			



本作是由20世纪80年代在欧美风靡一时的街机游戏改编而来的解谜类动作游戏，玩家在游戏中要在躲避岩石、敌人的同时收集关卡中的宝石，在收集到足够数量的宝石之后再寻找出口以通过关卡，本作中玩家还可以获得各种全新的武器与敌人战斗，这些新要素让游戏充满了变化，也让玩法更加多样。玩家手中的激光枪可以装填各种不同作用的弹药，例如一些弹药可以让玩家暂时冻结敌人的行动从而获得移动的机会，另外一些道具则可以让玩家打破场景中的墙壁，更有一些能将远处的宝石等物品吸过来。游戏包括了4个世界共130个关卡，每个关卡都有其精妙之处，可以让玩家玩上很长时间。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

数字游戏 10000 问

ナンプレ 10000問

推荐度	Success	PUZ	2008年4月10日	日版
6	1人	2940日元		全年龄
	其他版本：无			



这款作品的游戏方式很简单，玩家只需按照规则将数字1～9分别填入指定的位置便可，不过同一横排、竖排以及3×3的正方区域里是不允许有数字重复的。游戏共有五种难度，每种难度有2000道问题，玩家可以从这10000道问题中挑选自己想要挑战的。游戏中设有亲切的提示功能，使用提示功能后玩家便可以知道当前选中的数字是否能够填入空格内，因此即使是初学者也不用担心。在游戏中玩家可以亲自制作问题，分别有手动制作和自动生成这两种制作方法，同时还可以选择问题的难易度，制作完成后玩家还可以将自己制作的问题发送给朋友们。



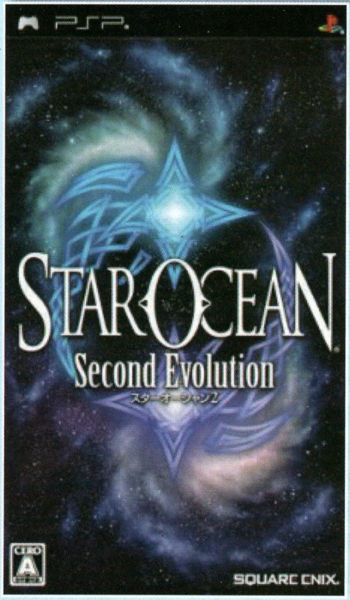


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★★

星之海洋 2 二次进化

スターオーシャン2 Second Evolution

推荐度	Square Enix	RPG	2008年4月2日	日版
9	1人	5040日元		全年龄
	其他版本：2009年1月6日（美版）			



继《星之海洋》初代之后，系列第二作也被移植到了PSP上。游戏无论是在战斗系统还是技能系统方面都与PSP版的前作十分接近。在战斗中，玩家需要手动操作一名角色，而其他角色则会由电脑来控制。与PS版的原作相比，本作中的普通攻击变为了三段，更具爽快感。本作的技能同样分为知识、感觉、技术和战斗四类，利用SP值可以令技能的等级得到提升。而利用技能不仅可以强化角色的能力，而且还可以由玩家自己来打造武器、饰品和道具等。本作一开始可以从男女主人公中选择一位来进行游戏，根据选择的不同，不仅游戏的流程会有一定程度的变化，可加入的角色方面也会有差异。本作在画面上相比原作并没有经过太大的强化，但是角色全部经过了重新设计，并且在声优方面也进行了大换血，带给了玩家新鲜感。游戏不仅加入了全新制作的多段动画和主题歌，而且和PSP版的前作一样，3代中的人气角色薇尔琪也会作为新同伴参战。PSP版不仅去掉了PS初版中的一些BUG，而且还对一些技能进行了调整，使它们的实用性变得更高。另外，前作中角色移动速度太慢的不足也在本作中得到了改善。本作的整体难度不高，但在满足一定条件（打倒2000个以上敌人）之后，就可以开启难度更高的银河和宇宙难度，以满足那些认为通常难度不够刺激的玩家。







画面	★★★★☆	音乐	★★★★☆	系统	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

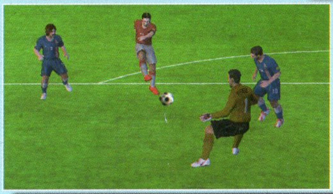
欧洲冠军联赛 2008

UEFA EURO 2008

推荐度	EA Sports	SPG	2008年4月18日	欧版
7	1～2人	29.99欧元		全年龄
	其他版本：2008年5月19日（美版）			



本作是EA Sports以欧洲最大的足球赛事——欧锦赛为主题制作的足球游戏，也是惟一获得欧洲足协授权的足球游戏。本作完全收录了今年在奥地利和瑞士两地举行的欧洲杯参赛球队，有五十支以上的实名球队在游戏中登场供玩家选择。本作以《FIFA2008》的游戏引擎进行开发，玩家可以操控自己喜爱的球队在这场欧洲最高水准的比赛中和各种强队角逐，也能在自由模式中选择自己喜欢的球星自由组成一支队伍进行比赛。本作除了将《FIFA2008》的系统进行强化之外，还增加了国家队成员的选手权选拔赛模式等新要素，让玩家充分体会到足球比赛的乐趣。



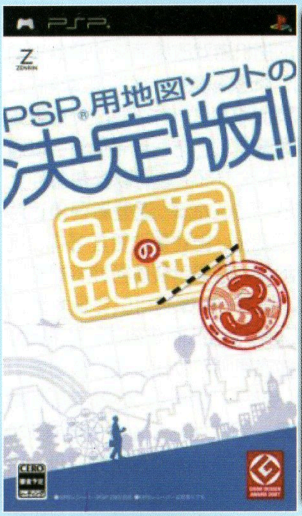


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

大家的地图 3

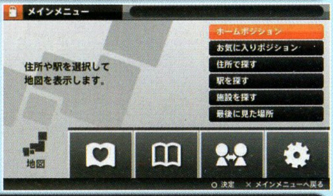
みんなの地図3

推荐度	Zenrin	ETC	2008年4月24日	日版
3	1人	6090日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是一款实用的地图查找软件，收录了全日本一千多个城市和地区的详细地图，承载媒体则采用了少见的双UMD，并且第二张UMD支持记忆棒安装，无论是内容的丰富程度还是游戏的读取速度均十分让人满意。对比前作，搜索与路径查找两个新功能也使得玩家用起来更得心应手。不管是公交车站、交通标示、饭店还是景点等等在游戏中都可以轻松找到。另外，本作还支持GPS以及无线LAN的使用，只要插上PSP专用GPS之后便可随时查看自己的位置，并拟定前往目标的最佳路径。对于在日本留学或者旅游的玩家来说，这款软件有着不错的实际作用，但在国内就几乎没什么用处了。



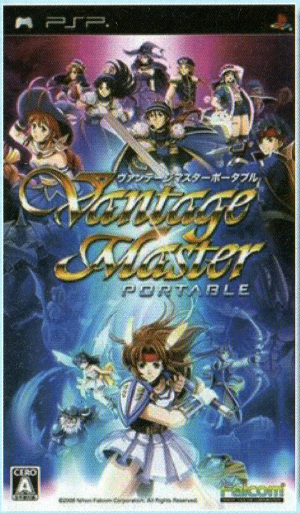


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

魔唤精灵 携带版

ヴァンテージマスターポータブル

推荐度	Falcom	S・RPG	2008年4月24日	日版
8	1～2人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



这是一款移植自PC平台的S·RPG作品。在游戏中，玩家需要扮演一位精灵使，率领自己召唤出来的精灵们与对手战斗。游戏分为很多小关卡，每个关卡都是两名精灵使之间的对决，只要其中一方精灵使的HP被扣光战斗就会决出胜负，而各种强力的精灵自然就成为了精灵使之间互相比拼的筹码。游戏非常强调属性的概念，属性相克的话对攻击效果的加成非常明显，反之则攻击效果相当有限。游戏的难度非常高，上手需要一定时间，别看战场不大，但如果不好好把握游戏的规则会很容易陷入僵局。相比PC原作，本作还加入了来自同社的RPG名作《英雄传说 空之轨迹》中的人气角色。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

神秘事件携带版 八十神薰的挑战

ミステリート PORTABLE ～八十神かおるの挑战～

推荐度	Views	AVG	2008年4月24日	日版
6	1人	6090日元		15岁以上
	其他版本：无			



本作是PS2游戏《神秘事件 八十神薰的神秘事件档案》的移植版，玩家要在游戏中扮演一出场就已经获得最高侦探级别A级的天才少年侦探八十神薰，在不断解决各种神秘事件的过程中，磨练自己的案件侦破能力。游戏分为神秘事件正篇故事和“八十神薰的挑战”两个部分，正篇故事中玩家可以对调查对象进行“观察”、“对话”、“触摸”等行动，一旦找到关键线索，画面上CP储值槽中的值就会上升，CP值达到80点时，就会出现“犯人指控可能”的提示。而“八十神薰的挑战”中则收录了众多小谜题，所有谜题均由律师、会计师、税务官等各界专家来担任，因而相当具有挑战性。



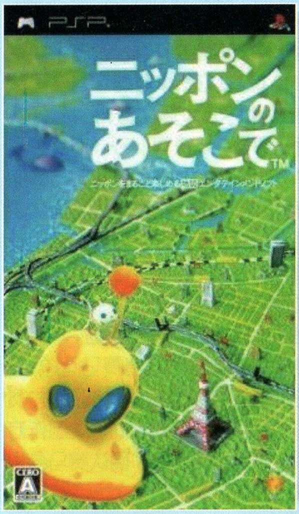


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

在日本的那个地方

ニッポンのあそこで

推荐度	SCEI	ETC	2008年5月1日	日版
4	1人	3980日元		全年龄
	其他版本：无			



这是一款集合了日本各地信息的休闲游戏。故事是从宇宙旅行社“COSMIC CHURIST”向地球投下了搜集情报用的“调查鱼”开始的，这些“调查鱼”在被捕获之后会吐出该地区的地理特征等相关情报。而玩家所要做的，就是在游戏中协助旅行社的新业务员Nabichu一同回收这些“调查鱼”，也就是通过钓鱼来获取各地情报。游戏中收录的日本各地情报多达5000条，同时还有超过60万份的地图，玩家可以通过游戏来了解日本各地民俗文化，而游戏支持搭载了对应无线网络的“PlaceEngine”，利用这个功能玩家还可以在地图中查看自己当前所在的位置，这让游戏成为一款强大的实用导航软件。




画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

钢铁侠

Iron Man

推荐度	SEGA	ACT	2008年5月2日	美版
6	1人	39.99美元		13岁以上
	其他版本：2008年5月9日（欧版）			



本作根据同名电影改编而来，在游戏中，玩家要操作无所不能的高科技战士钢铁侠来与邪恶势力展开较量。游戏中的任务是以关卡制的方式展开，玩家要完成关卡中的各个主要任务才能进入下一关卡。游戏着重渲染了钢铁侠上天入地的高超本领，除了要面对普通的敌人以外，钢铁侠还要接受各种极具震撼力的超大型战斗单位的挑战。盔甲系统和QTE系统的引入也使得战斗场面更具有观赏性。另外根据任务的深入，钢铁侠还能获得最新型的装甲，同时还能解锁游戏原画、过场CG以及各种迷你游戏。其中迷你游戏包括有竞速与战斗两大部分，系统会根据玩家的挑战成绩来给予评价。

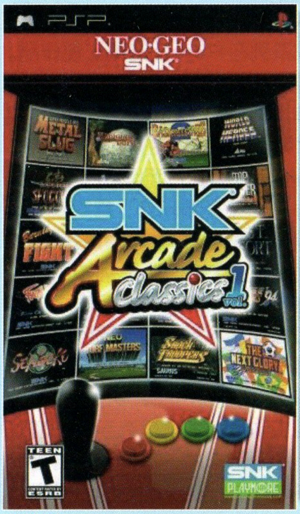



画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

SNK街机经典合集1

SNK Arcade Classics Volume 1

推荐度	SNK Playmore	ECT	2008年5月5日	美版
7	1～2人	29.99美元		13岁以上
	其他版本：无			



本作是原SNK推出过的数款经典街机游戏的合集，其中包括了大名鼎鼎的《饿狼传说》、集数款格斗游戏之大成的《KOF94》、充满幽默和火爆战斗的《合金弹头》、打击感极好的《侍魂》、以历史英雄为蓝本的格斗《世界英雄》、包含了格斗与解谜等要素的华丽动作游戏《顶级猎人》等16款作品，类型包括了格斗、射击、运动、动作等等，内容非常丰富，只要是有过泡机厅经历的玩家就应该玩过其中的一些游戏。玩家可以在PSP中回忆过去的经典，也可以玩到过去错过了的游戏。游戏支持联机对战，玩家可以和好友一起游戏，找回以往在机厅中共同奋战的感觉。





画面	★★☆☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

BLEACH 灵魂升温5

BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

推荐度	SCEJ	FTG	2008年5月15日	日版
7	1～2人	4980日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是“《BLEACH 灵魂升温》系列”的第五作，剧情上讲述一护等人为了救出井上织姬，勇闯虚夜宫和破面展开殊死的战斗。游戏的风格与前几作区别不大，画面仍然是玩家们熟悉的卡通渲染，而战斗方面则在保留了4代基本系统的同时，还新增了组队战模式。和单人模式不一样，组队战模式里每一方都必须有两名角色参战，只要有一名角色被打倒就会被判定为失败，战斗中玩家可以根据需要在两名角色之间切换，由此衍生出新的打法和连续技。因为组队战的引入，在单人战里的灵压奥义也进化成了双人同时施展的W灵压奥义，比一般的灵压奥义威力更强也更具观赏性。




画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

冲啊！阿源 夕阳木工物语

いくぜっ！源さん ～夕焼け大工物语～

推荐度	Irem	ACT	2008年5月15日	日版
7	1～2人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是《阿源 夕阳木工物语》系列”的正统续作，讲述的是主人公阿源与在他所居住的乱目町里乱搭违章建筑、并不停地破坏着小镇的“黑木组”建筑公司进行对抗的故事。游戏中阿源有10种不同的职业，这些职业会随着流程的进行而不断开启。每种职业的攻击方式和能力都各不相同，玩家需要依靠关卡要求变换职业，一边攻关一边为镇上的居民解决烦恼。在攻关过程中可以获得各种食材，将它们交给神奈君就能制作出提升阿源攻击力、防御力的便当，灵活运用可大幅降低游戏难度。游戏共有12关，除动作关卡外还有射击关卡，玩家甚至能看到Irem昔日的经典STG《R-Type》的影子。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

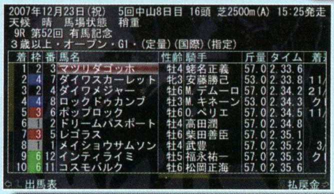
赛马通携带版 收录JRA官方22年数据

竞马通ポータブル JRA公式データ22年分収録

推荐度	每日Communications	SLG	2008年5月15日	日版
4	1人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是为赛马爱好者准备的一款赛马实用软件。游戏中收录了日本中央赛马会JRA成立以来22年的官方赛马数据，其中包括75000场比赛和12万匹赛马的所有数据，玩家可以在“JRA赛马数据库”中查找其中任意一匹赛马的血统、骑手、调教师、比赛成绩、优劣点等情报，然后再根据这些情报获得的有用信息做出“购买预想”，通过游戏中的模拟比赛来测试自己的分析效果。为了照顾到各个层次的赛马爱好者，本作收录了难易度不同的15万道赛马问题，正确解答其中的1000道问题就能通过“赛马通检定”的初段认证。此外，制作方还贴心地为玩家们准备了确认赛马盈亏的“收支计算”功能。



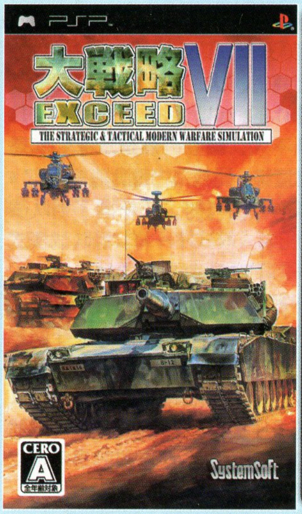


画面	★★☆☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★☆☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

大战略VII 超越

大战略VII エクシード

推荐度	System Soft Alpha	SLG	2008年5月22日	日版
5	1～2人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作移植自PS2版的同名作品，是一款以真实兵器和反映战争的真实感为卖点的SLG，游戏以现实中存在的国家为蓝本，用各国家的兵器展开假想的战争。在原作的基础上，本作增加了大量地图与单位。游戏中玩家作为整个部队的司令官，需要统帅海陆空三军进行作战，并且要考虑地形、视野等诸多会对战争产生影响的因素。本作中引入了部队换装的概念，生产部队时可以选择部队的换装，这会影响部队的武器、弹药、燃料等因素，让游戏的战略性进一步加深。游戏的画面和音乐简陋得让人有点无法接受，最头疼的是游戏中的单位说明文字模糊不清无法阅读，对上手有一定影响。





画面	★★☆☆☆	系统	★☆☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

实况力量职业棒球 携带版3

实况パワフルプロ野球ポータブル3

推荐度	Konami	SPG	2008年5月29日	日版
8	1～2人	5250日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是在日本有着超高人气的棒球游戏系列在PSP上的第三部作品。游戏的模式非常丰富，相比PSP上的前两作，本作终于应玩家的强烈要求加入了系列大受好评的“成功模式”，而在一些固有模式方面也进行了强化。而作为PSP上的最新作，游戏收录的选手数据也都是2008年的最新版本。本作还首次在PSP版系列中引入了“生涯模式”，在该模式中，玩家可以体验一位棒球选手从入团开始到隐退为止的棒球人生。游戏中还为玩家准备了1000枚以上的PoTaCa，这是一种印有现实中实际的棒球选手以及游戏中原创角色的卡片，这些卡片附带着各种不同效果，要收集全很花时间。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

Clannad

Clannad

推荐度	Key	AVG	2008年5月29日	日版
8	1人	6090日元		15岁以上
	其他版本：无			



本作是key社2004年发售的超人气文字AVG的移植版。PSP版除了完全移植游戏的全部语音外，还在细节上进行了部分调整，并追加了数张重新绘制的剧情CG。由于内容丰富，本作还采用了双UMD的形式发售，以保证游戏的质量。另外，本作为了提高了游戏的读取速度，也增加了记忆棒预安装的功能。主人公冈崎朋也是一名高三的学生，家庭的分裂、梦想的破灭、与父亲的不合让他逐渐脱离了正常的生活轨道，变得厌世起来。在一个普通的早晨，朋也结识了由于体弱多病而留级的女生古河渚，她们的故事就从那个长长的、樱花飞舞的坡道开始。整个游戏的流程非常之长，算上所有的分支剧情与Bad Ending，需要300小时以上才能全部完成。比起《Air》和《Kanon》等key社之前的作品，本作将游戏的主题放在了小镇里人与人之间的牵绊上，而弱化了恋爱部分的情感。于此同时，娱乐性、各种恶搞元素也占了剧本的很大比重。光玉等普通文字AVG中不会出现的复杂收集设定也加入到了本作中。除了古河渚之外，本作的其余女性角色也都有着各自沉重、富有深意的背景，剧本的长短几乎与古河渚相当。游戏分为校园篇与After Story两个部分。在完成了正常的校园篇并收集齐光玉之后，主题更加沉重、且剧本量与校园篇几乎相当的AS篇才会开启。







画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★★　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

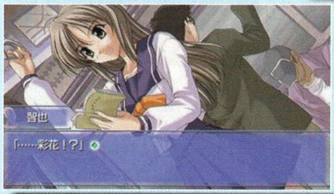
秋之回忆

メモリーズオフ

推荐度	5pb.	AVG	2008年5月29日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	其他版本：无			



"《秋之回忆》系列"是Kid公司最著名的纯爱向恋爱AVG。它并没有掺入太多坑余的情感，而自始自终都只是在讲述着一个个看似复杂，实质却非常单纯感人的爱情故事。主人公三上智也也是澄空学园一名17岁的高中生。由于意外事故，青梅竹马的恋人彩花不幸去世。虽然在朋友面前，智也依然强颜欢笑，但他的内心却一直无法从彩花去世的阴影中走出来，人生和未来似乎失去了意义。面对同为青梅竹马的唯笑和澄空学园中的另外5名女孩，他会做出怎样的选择呢？PSP版除了继承原版全部语音和其他要素之外，还追加了一个特别的After Story小说篇章。





画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

秋之回忆2

メモリーズオフ 2nd

推荐度	5pb.	AVG	2008年5月29日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	其他版本：无			



在一个炎热的夏天，主人公伊波健与酷爱钢琴的少女白河萤相恋并相识。父母由于工作的原因搬去别处居住，只留下了伊波健一个人住在名为"朝风庄"的公寓里。虽然伊波健与白河萤的爱情非常甜蜜，但难免会出问题，渐渐地，由于一件小事，两人之间的感情发生了微妙的变化。是继续这份情感，还是放弃它与别的女孩相恋，摇摆不定的想法在伊波健的心中徘徊起来。《秋之回忆2》无论是音乐、剧情还是人设在系列中都是最受好评的，"雨什么时候会停"、"放晴娘"等系列的经典设定也在本作中得到了发扬和延续。PSP版同样追加了一个后传性质的After Story小说。



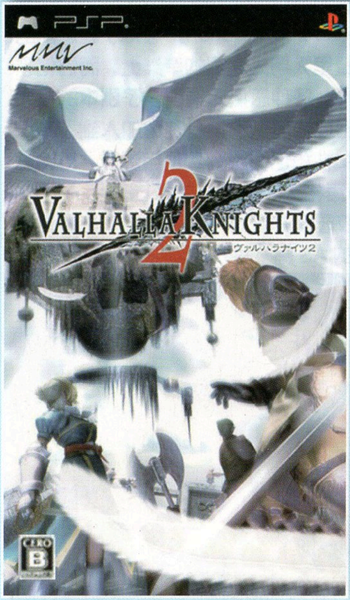


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

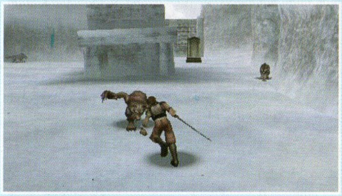
瓦尔哈拉骑士 2

ヴァルハラナイツ2

推荐度	MMV	A・RPG	2008 年 5 月 29 日	日版
7	1~2 人	5040 日元		12 岁以上
	其他版本：2008 年 10 月 1 日（美版）			



本作是PSP平台A・RPG《瓦尔哈拉骑士》的续作。游戏中的世界被一位从天而降的女神所制裁，女神的压迫使人类黯无生机。一千年后，主角受国王的招募，和同伴一起历经重重困难最终战胜女神，还世界以和平。本作是一款典型的迷宫探索类游戏，玩家需要做的就是在冒险过程中完成各式任务以触发剧情，体验角色成长的乐趣。玩家在游戏开始之初要创建属于自己的角色，本作在全数保留前作职业和种族的基础上还新增了两个新种族和职业，并加入了许多新武器和新防具，而道具的数量更增加到8万件之多。游戏的另一大亮点在于类似网游的游戏方式，拥有数量非常丰富的任务：本作共有60个主线剧情任务和几千个NPC支线任务，在游戏中玩家可以自己挑战任务，也可以花金钱招募同伴一起冒险，此外玩家还可以利用PSP的无线网络功能邀请好友一起组队进入迷宫中共同完成任务，这样就不会因为职业单一导致的难度过高而苦恼。此外，本作也鼓励组队游戏，在和同伴组队战斗的时候，玩家获得的经验值要比自己单独游戏时更多，能使玩家快速成长，省去了不少自己打怪练级的时间。值得一提的是，游戏中不存在Game Over，角色在冒险途中被打倒的话会被系统强制扣除一半的金钱并自动送回到旅馆休息，这也算是厂商变相降低游戏难度的一种手段。





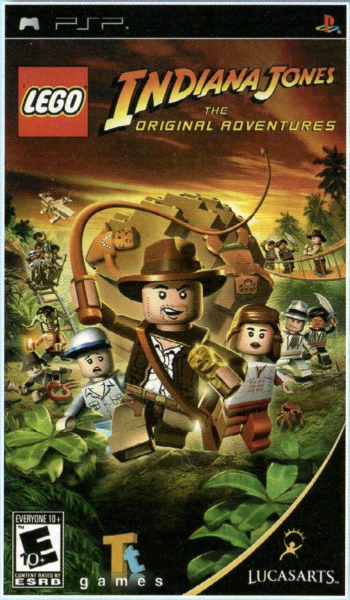


画面 ★★★☆☆　音乐 ★★★☆☆　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

乐高印地安纳琼斯 最初的冒险

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

推荐度	LucasArts	ACT	2008 年 6 月 3 日	美版
8	1 人	39.99 美元		10 岁以上
	其他版本：2008 年 6 月 13 日（欧版）			



本作是继《乐高星球大战》系列之后，由LucasArts出品的又一款乐高作品。游戏取材自著名的冒险电影《印地安纳琼斯》系列，原电影中的精彩片段被设计成游戏关卡，忠实地还原了《法柜奇兵》、《魔宫传奇》和《夺宝奇兵》系列三部曲的风采。由于本作的冠名是乐高拼装玩具，所以游戏中出场的角色、场景乃至各种道具都是以乐高积木的形态展现在玩家眼前。本作包含了动作冒险与机关解谜要素，在探宝的过程中，玩家不光要操纵主角琼斯博士，同时还要操纵多名配角，并且可在琼斯与配角之间自由切换。作为一款乐高游戏，自然要体现出乐高积木的可拼装特性，通过拼装场景内的乐高积木碎片就能打通道路或是解开各种陷阱机关。探宝队伍的组建工作是本作的特色环节，玩家可以在已经开启的角色中自由选择，以此来组建出一支专门用来搜索隐藏物品的探宝小队。本作的故事模式中设置有3个大关，每大关中又细分为6小关，玩家可以按照故事的发展顺序来进行游戏。除了故事模式以外，游戏中还有可供玩家反复挑战的自由模式，在该模式中玩家可进入已通过的关卡中寻找遗漏的宝藏。游戏的收集要素丰富，5位《星战》系列”的隐藏角色、3大隐藏关卡、10个宝藏以及全部秘技都需要玩家通过组队探宝来解锁。







画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

91号医师 携带版

MEDICAL91 for Portable

推荐度	7		
Takuyo	AVG	2008年6月12日	日版
1人	6090日元		12岁以上
其他版本：无			



这是一款移植自PS2平台的AVG作品，题材上既不是传统意义上的美少女类，也不是侦探推理类，而是带有着科幻要素的独特之作。游戏的故事发生在机器人技术高度发达的近未来，玩家需要扮演女性机器人吹雪优奈前往名为AMC的医院进行实习。在与各种各样的人接触的过程中，优奈还必须隐瞒自己机器人的身分。除了传统的对话模式外，游戏还加入了一个追踪模式，性质有些类似于迷你游戏。在该模式中，玩家需要操纵优奈逃脱机器警察的追踪。游戏的声优阵容出人意料的强大，川澄绫子、樱井孝宏的加盟让游戏的吸引力大增，而附带的片头曲也比较动听。



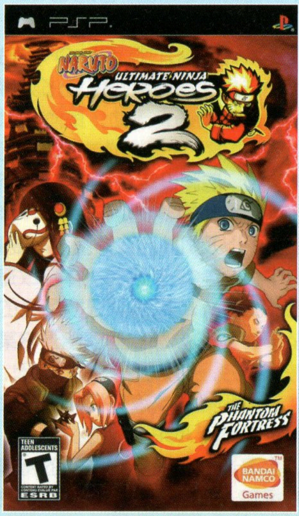


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

火影忍者 究极英雄2

Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress

推荐度	8		
NBGI	FTG	2008年6月24日	美版
1～2人	39.99美元		13岁以上
其他版本：2008年7月11日（欧版）			



本作改编自人气少年漫画《火影忍者》。游戏采用了卡通渲染方式，让玩家们更有看动画的感觉。角色们的招式种类相当丰富，影分身术、螺旋丸、大火球等原作中著名的忍术都在游戏里出现。本次的登场人数相当可观，除了漩涡鸣人等主角以外，大蛇丸、第三代火影以及组织"晓"的部分人气角色都会参战。道具向来是《火影忍者》格斗作品的特色之一，本作也不例外，玩家在战斗中除了可以使用基本攻击以及忍术外，还可以向敌人投抛风魔手里剑等忍者道具。游戏的剧情模式中有许多有趣的迷你游戏，如爬树、老虎机、问答题以及模仿CPU的动作等。



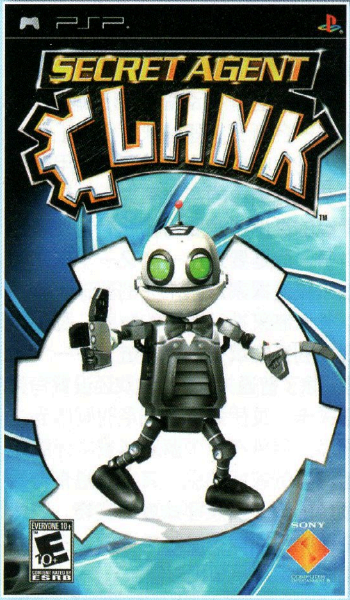


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

秘密特工叮当

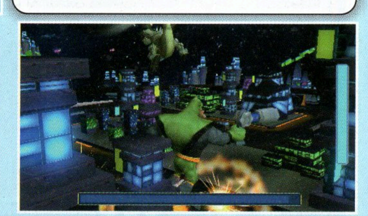
Secret Agent Clank

推荐度	8		
SCEA	ACT	2008年6月17日	美版
1人	39.99美元		10岁以上
其他版本：2008年7月11日（欧版）/2008年11月20日（日版）			



本作是"《瑞奇与叮当》系列"在PSP平台上的一款外传作品，与系列以往作品所不同的是，本作的主角是叮当，这个小家伙要独自肩负起潜入敌人内部、粉碎敌人阴谋的艰难使命。游戏玩法与系列作品一致，玩家要操纵叮当在3D场景中展开冒险。与系列前作有所区别的是，叮当要尽量避免与敌人发生正面冲突，转而采用偷偷潜入和暗杀的手段。除了主角叮当的主线任务外，瑞奇、夸克船长以及3名特工机器人都有各自独有的战斗关卡。游戏中除了普通的潜入和战斗关卡外，还穿插有迷你游戏关卡和特殊的追逐关卡。其中迷你游戏关卡是采用了类似音乐游戏的操作方式来进行的，算是较有新意。本作除主线故事中的任务外，玩家还可以接受数量繁多的分支任务的挑战。本作中叮当具有装备和更换武器道具的能力，游戏能提供具有15种不同效果的武器或特工道具供玩家选择，并且在战斗过程中，玩家可在近战或远程射击类武器之间自由进行切换。游戏中依旧有武器升级的经典设定，但比较遗憾的是盔甲收集的环节被取消了。本作中的收集要素依旧是传统的钛合金螺丝。通过收集螺丝，玩家可以购买到各个角色的新造型。另外技能挑战和强力秘技也是系列的保留项目，游戏中一共设置有65项技能点数和14种猥琐搞怪的强力秘技。







画面	★★★★☆	音乐	★★★☆☆	系统	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A Portable

推荐度	NBGI	S・RPG	2008年6月19日	日版
9	1人	6615日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是《机战》系列登陆PSP平台的第二部作品，以昔日GBA平台上经典的《超级机器人大战A》为蓝本进行重制，并针对PSP平台的特性进行了一些应有的强化。游戏在系统方面稍有改动，取消了原作以“信赖度”决定作战单位之间的合体攻击、盾牌设定HP的设定，新增了强化机师的“技能芯片”、“ACE”奖励，以及机体全改造奖励等要素。其中机师ACE奖励和机体全改造奖励算是本作的亮点。只要角色的击坠数达到50，那么他就能开启某项特殊能力，多蒙的气力限界突破、万丈在使用热血或魂后仍可进行会心判定等机师ACE奖励颇具魅力。机体全改造后也有与此类似的特殊能力解封，一些平日绝对的“板凳机”也因为这项系统而重新受到玩家重视，灵活运用可令游戏难度下降不少。本作在画面方面的表现让人称道，绝大部份延用自家用版作品的战斗动画让人热血沸腾。当然，说它全部照搬过去资源也不厚道，毕竟还是有许多重制的动画，例如角色动态特写、机体动态特写等等，另外某些合体攻击动画的新式演绎手法也让人眼前一亮。本作偏低的命中率是不得不抱怨的地方，大概是因为命中计算公式经过厂商改动，在游戏中经常会出现某回合内敌我双方连续谁也打不中谁的情况，这点比较影响玩家的情绪。除此之外，通关后的隐藏和继承要素较少也让人有些遗憾。







画面 ★★★★★　音乐 ★★★★★　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

地狱男爵 恶魔科学

Hellboy:Science of Evil

推荐度	Konami	ACT	2008年6月24日	美版
6	1人	39.99美元		13岁以上
	其他版本：2008年8月15日（欧版）			



本作是一款由同名科幻电影《地狱男爵》改编而成的动作游戏，玩家在游戏中扮演地狱男爵游走在世界上各个最阴暗的角落，利用与生俱来的神力与各种各样的鬼怪进行殊死搏斗。地狱男爵除了可以使用格斗技和摔投技的攻击手段外，还可利用各种现代武器和神奇魔法来进行辅助攻击。游戏进行方式与普通动作冒险游戏一样，玩家要操纵男爵通过一个又一个游戏场景，通常只需要消灭版面内所有敌人以及到达目的地即可开启下一关卡。另外游戏中还设置有评价系统，根据评价可以获得相应数量的水晶，而水晶则可以用来解锁全新格斗技、游戏原画以及制作花絮影像。



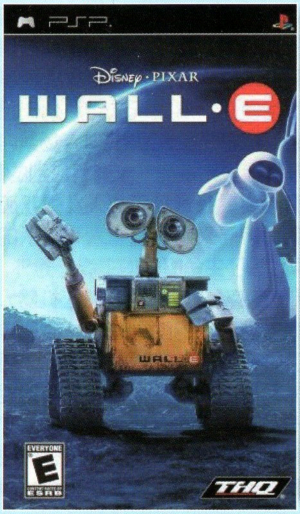


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★☆☆

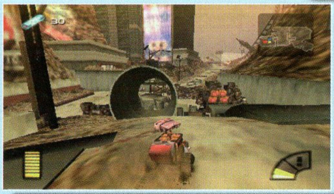
机器人瓦伊

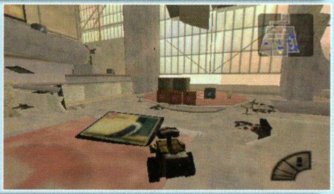
WALL-E

推荐度	THQ	ACT	2008年6月24日	美版
7	1人	39.99美元		全年龄
	其他版本：2008年7月4日（欧版）			



本作由同名动画电影改编而来，讲述一名负责清理地球垃圾的工程机器人瓦伊的奇妙经历。游戏采用动作与解谜相结合的方式来进行，玩家所操纵的瓦伊不需要与邪恶势力做激烈斗争，而是要通过一个又一个未知领域来慢慢探索这颗荒芜的星球。游戏以关卡制来推动故事的发展，瓦伊需要找到线索或通道才能进入下一个场景。除了普通关卡外，游戏还设置有竞速关卡，瓦伊需要在规定时间内到达终点。另外在每个游戏场景中还隐藏着许多的收集物品，其中包括有特殊颜色的箱子以及埋藏着的文物，收集隐藏物品可以提高过关评价，由此可以解锁游戏原画和影像。



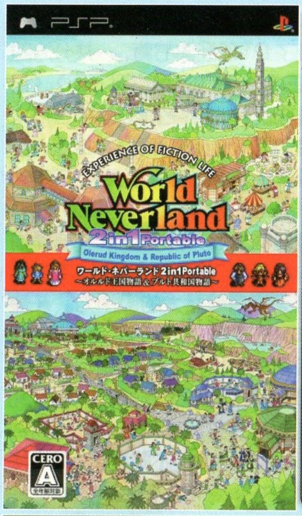


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

幻想国物语 2in1 携带版 欧鲁尔德王国物语与普尔多共和国物语

ワールド・ネバーランド 2in1 Portable ～オルルド王国物語＆プルト共和国物語～

推荐度	fonfun	SLG	2008年6月26日	日版
7	1人	3990日元		全年龄
	其他版本：无			



《幻想国物语》是由fonfun公司制作的以轻松生活为主题的游戏，至今已推出了多部作品，而这次PSP版收录的两部作品都移植自PS版，也是系列最初的两部作品。两作的玩法基本一致，玩家化身为一个生活在架空世界中的居民，体验着自由生活的点点滴滴。游戏并没有任何目的，时间是实时流逝的，玩家可根据自己的喜爱来度过每一天。游戏中的NPC也全都是自由活动，他们有着自己的作息时间以及活动方式，玩家可以与别人约会、自己训练、参加比武大赛，也可以打工赚钱……总之可按照自己的意愿来生活，玩起来非常轻松惬意。游戏并没有对画面进行强化，所以画面并不是全屏。

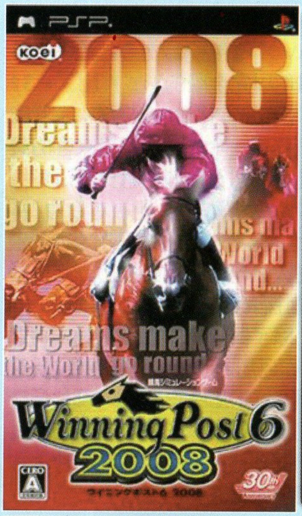



画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

胜利海报 6 2008

ウイニングポスト6 2008

推荐度	Koei	SLG	2008年6月26日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是一款以赛马为题材的作品，玩家在游戏中要作为马匹的养育者，培育出一匹优秀的马让其在赛马比赛中跑出傲人的成绩。在照顾马匹的同时，玩家还要和赛马比赛相关人员进行交流，建立良好的人际关系。游戏中存在大量与赛马有关的专业名词，且附有详细的名词解释，玩家可学到不少相关的专业知识。另外，游戏中的骑手资料、调教师资料以及赛马场地都参照了现实世界的，包括马的资料也采用了现实中最新的情报。除了日本，游戏中还可以在海外开设牧场，并让马儿们在海外活跃起来，此外玩家还可以请外国骑手赴日参赛，或让日本骑手去海外进行长期远征。




画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

剑、魔法与学园物

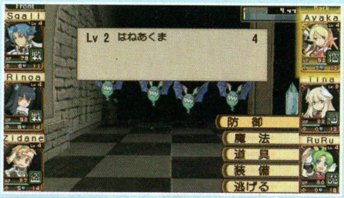
剣と魔法と学園モノ。

推荐度	Acquire	RPG	2008年6月26日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



这是一款在玩法上与《巫术》非常接近的作品，虽然套上了可爱的外衣，但游戏的设定依然非常硬派。游戏中有着10个种族以及15种学科（即职业）供玩家选择，玩家可以由此创造出丰富多彩的角色。在创建角色的时候，系统会随机给角色安排一个附加点数，玩家可以将这些点数分配在角色的各项能力上，如果刷到的附加点数高，那么在初期就可以选择上位的学科。本作中的转职比较方便，不用任何条件就可以为角色转职，但为了保持平衡性，角色在转职后最大HP会变为原来的一半。游戏按照任务制来进行，在学校的图书室中，玩家可以接到各种各样的任务，任务的类型很丰富，有将特定物品交给委托人的、有要求前往迷宫打倒特定敌人的，有的较为简单的任务甚至只要发生剧情即可完成。迷宫的冒险是以主观视点来呈现的，玩家每次最多可以将6位同伴配置在队伍中，迷宫的版图数量十分丰富。玩家的队伍有着前后列的设定，前列一般都是安排物理型角色来巩固防守，而后卫则一般为魔法系角色，满足一定条件的话同伴们还可以发动合体技。而游戏中敌方角色的各项参数都是不固定的，就算同种敌人等级相同，它们的能力也都会在一个特定的区间范围内浮动，这也为战斗增加了一定的随机性。另外，游戏中还有合成和分解物品的炼金系统，想要收集全物品非常花时间。






画面	★★★★☆	音乐	★★★★☆	系统	★★★☆☆	耐玩度	★★★★★

神曲奏界 0～4话完全版

神曲奏界ポリフォニカ 0～4话フルパック

推荐度	Ocelot	AVG	2008年6月26日	日版
6	1人	4515日元		12岁以上
	其他版本：无			



《神曲奏界》是一款电子小说式的恋爱AVG，曾经分章节登陆过多个平台，其后以完全版的形式推出了PS2版，而本作正是移植自该版本。游戏的舞台设立在一个人类与精灵共存的美丽大陆，而对于那些与精灵签订契约并可以使役精灵的人，则被尊称为“神曲乐士”。本作讲述的就是作为神曲乐士的主人公与他的精灵邂逅、并最后一起战胜宿命强敌“叹息的异邦人”的故事。除了保留PS2版的所有内容之外，本作还加入了新的分支情节。玩家可以将游戏中那些精美的CG图片保存在记忆棒中并作为PSP的壁纸使用。本作同样对应记忆棒预安装，使读取速度更加流畅。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

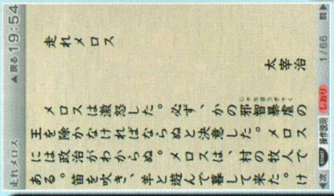
大家来读书 名作&推理&怪谈&文学

みんなで读书 名作&推理&怪谈&文学

推荐度	Dorasu	ETC	2008年7月3日	日版
5	1人	3990日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是一款电子书库类软件，共计收录了131部经典书籍，一共分为四大类：日本文学，如《风之又三郎》、《银河铁道之夜》；世界名作，其中包括人们最熟知的《安徒生童话》；推理，例如《蜘蛛》；怪谈，如《夜叉》。其中大部分作品对于国内玩家而言较为冷僻，不过夏目漱石、芥川龙之介、福泽谕吉、小林多喜二等作家对于日本文学爱好者无疑有着强大的吸引力。在使用本作时需要将PSP竖立，依靠十字键来实现各种操控，文字显示也是日本书籍大量采用的竖排版式。本作拥有自动添加书签的功能，同时所有的文学作品均对应4种不同字体，单手操作也让读书变得更为方便。





画面	★★☆☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★★

破烂机器人浪漫大冒险 步行机车对战锦标赛

ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット ビーグルバトルトーナメント

推荐度	Irem	A·AVG	2008年7月10日	日版
7	1～4人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是由Irem推出的一款风格清新的机器人动作冒险游戏，游戏以工业革命时期为背景，游戏中的人物、场景都充满了蒸汽时代的风格。玩家扮演的是一名驾驶着名为步行机车的机器人的少年，需要在城市里接受市民的委托，完成载人、运货或是战斗等各种各样的任务。游戏的特色在于玩家可以组装、改造、涂装属于自己的步行机车，而机体的外观和性能会根据安装零件的不同产生变化，可适应不同的任务需要。作为系列的最新作，本作加入了大量的新部件和新任务，另外游戏的对战模式也是一大亮点，利用PSP的无线通信机能，游戏可实现最多4人联机对战。



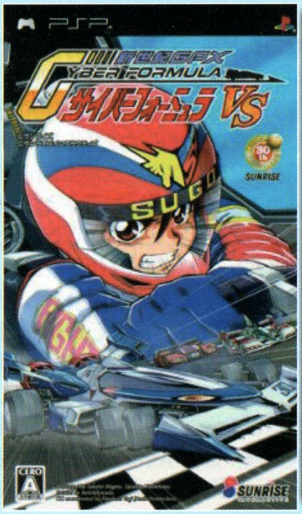


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

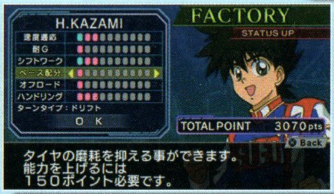
新世纪GPX高智能方程式VS

新世纪GPXサイバーフォーミュラVS

推荐度	Sunrise Interactive	RAC	2007年7月10日	日版
6	1～2人	6090日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是《高智能方程式》第一次登陆PSP平台，游戏以系列第一部作品的剧情为背景，为玩家再现了原作里风驰电掣的赛车场面。作品里使用的赛车都有两种不同形态，其中黄色形态下车辆可以以最高速行驶，并且可以启动喷射加速模式，而蓝色状态下虽然车的速度降低了，但是转向的性能则加强了，如何活用这两种形态是获得比赛胜利的关键。游戏为玩家准备了丰富的模式，每完成一场赛事便可以获得相应的点数，这些点数可以拿来购买改造车辆的零件或是培育车手，从而挑战更高级的赛事，另外本作还对应通信对战，玩家可以拿自己培育的车手和朋友一较高下。



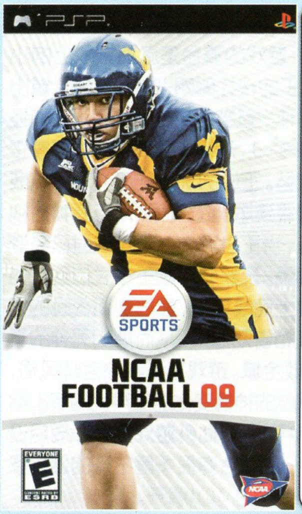


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

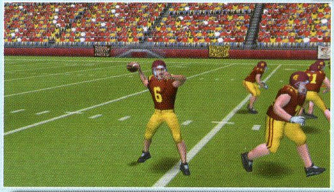
美国大学橄榄球 09

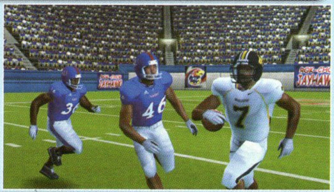
NCAA Football 09

推荐度				
7	EA Sports	SPG	2008年7月15日	美版
	1～12人	29.99美元		全年龄
	其他版本：无			



本作是由美国著名游戏厂商EA开发的橄榄球游戏，其核心就是注重让玩家体验到美国大学橄榄球比赛的刺激。和前作一样，游戏除了加入大量官方授权的实名球队和球员资料的比赛模式外，还引入了许多富有魅力的新要素。游戏中玩家不仅可以使用一支实名球队进军全国比赛，也能在自由模式中依照自己的喜好编辑球员、球衣，并对选择的球员进行训练，创建一支属于自己的梦幻球队。本作允许玩家们装载MP3到游戏中，这样玩家在充分享受橄榄球比赛紧张刺激的同时还能聆听到自己喜爱的音乐。除此之外，本作的联机模式“Online Dynasties”支持12名玩家同时进行比赛。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

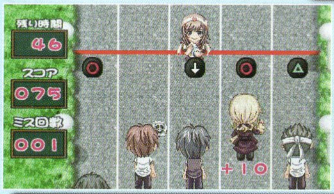
公主之日 携带版

ひめひび —Princess Days— ぽーたぶる

推荐度				
7	Takuyo	AVG	2008年7月17日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	其他版本：无			



这是由PS2版《公主之日》移植而来的一款恋爱冒险游戏。游戏讲述的是女主人公相崎恋在祖父的要求下转入了享誉全国的“天城寺学园”，在这所美男子云集的学校里，相崎恋开始了她的新生活。本作还完全保留了PS2版的所有语音，画面虽然并不细腻，但以粉色为主的色调却让人感觉非常温馨，时而出现的Q版搞笑表情也是游戏的特色之一。在AVG式主线的游戏过程中还为玩家准备了多数充满个性的迷你游戏，凭借这些迷你游戏，不仅可以让剧情得到进一步的发展，与男性角色的好感度也可以获得提高，迷你游戏在流程中的重要性也是本作区别于其他AVG的亮点之一。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

高达 激战宇宙

ガンダムバトルユニバース

推荐度				
9	NBGI	ACT	2008年7月17日	日版
	1～4人	5040日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是PSP平台人气高达题材3D动作游戏“《高达 战争》系列”的第四作，经历了前几作的探索和完善后，游戏无论在内容还是可玩性方面都上升到了一个新的高度。丰富的收集要素一直是系列的卖点之一，除了前作收录的三个年代外，本作还增加了《机动战士高达 ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》两部作品里的关卡和机体，并且包括像《机动战士高达 闪光的哈萨维》与《机动战士高达 F91》等没有剧情关卡的机体也会客串登场，使关卡和机体的总数都分别超过了200，无论哪一项都是系列之最。

游戏的进化不仅表现在收录的内容方面，系统上的革新也是系列的一大突破，其中对游戏影响最大的就要算僚机指示和机师技能系统了。僚机指示是指玩家可以在战斗中对搭档驾驶的僚机下达行动指令，指令的种类有注重攻击和注重防御等多种，可以应对不同战况需要，同时还可以减少电脑控制的僚机的擅自行动。另一个机师技能系统的作用也非常大，在系列前几作里机师之间的区别只有能力上的不同，而机师技能的加入使得机师的地位得到了提高，一些作战能力看上去不怎么样的机师也能在战斗中发挥出自己的作用了。另外本作相比之前的作品在难度上有所提升，许多关卡要获得高评价都需要玩家反复挑战多次，算是对游戏耐玩度的保证。





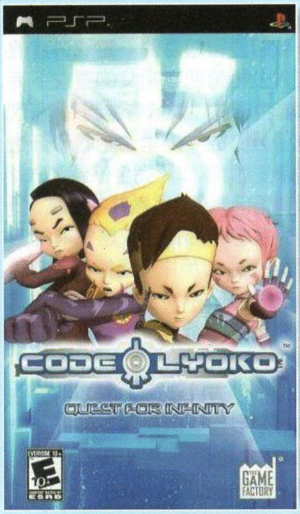


画面	★★★★☆	音乐	★★★★☆	系统	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

虚幻勇士 无尽探索

Code Lyoko: Quest for Infinity

推荐度	Game Factory	ACT	2008年7月21日	美版
6	1人	39.99美元		10岁以上
	其他版本：无			



这是一款由法国著名动画《虚幻勇士》改编的动作游戏。在动画的故事中，四名中学生发现了一台大型电脑中存在着一个叫"Lyoko"的虚拟世界，其中一个叫做"X.A.N.A."的程序一直试图通过扩散病毒来侵略现实世界。在虚拟人物Aelita的帮助下，几位主角在虚拟世界中化身成了勇士进行冒险，合力阻止X.A.N.A.的阴谋。同时，在现实世界中，他们也要面对敌人的侵入。游戏完全继承了动画的情节，玩家在游戏中可以使用四名主角，他们有着各自不同的能力，玩家需要根据他们的能力特点来对付敌人或是解开谜题。玩家还可以操作战斗机进行空战，十分爽快。





画面	★★★☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

无限轮回 梦归古城

インフィニットループ ～古城が見せた梦～

推荐度	日本一Software	AVG	2008年7月24日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	其他版本：无			



本作是一款题材新颖的文字类冒险AVG，游戏的舞台是虚拟大陆上的小国。先王的丧礼刚刚完毕，突然全城出现了一种一旦被传染就会立刻死亡的怪病。城内一片恐慌，原本强势的国家正摇摇欲坠。王位的次任继承人王子威廉决定要查清事情的真相，却与死神对视后死去，当王子再次恢复意识时已经变成了幽灵。玩家要控制王子凭依到其他角色身上完成调查，然后利用夜晚的托梦将真相告知他人，从而解明死神的真相，拯救全城。游戏充满欧洲宫廷风格，人物细腻的神情变化加上声优的演出给游戏增色不少。此外游戏拥有多周目设定，第一周目会有很多解不开的谜需要留到下周目才可以解开。



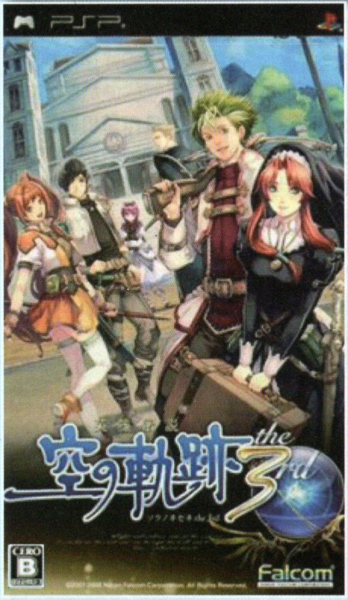


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

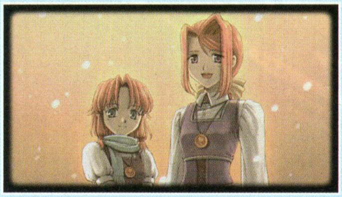
英雄传说 空の轨迹 the 3rd

推荐度	Falcom	RPG	2008年7月24日	日版
9	1人	5040日元		12岁以上
	其他版本：无			



"《空之轨迹》系列"的完结之作。虽然标题中有3这个序号，但游戏的性质更加接近于系列的资料片。游戏的男女主人公不再是系列前两作中的艾斯特尔和约书亚，而是换成了之前帮助过艾斯特尔的年轻神父凯文和全新女性角色莉丝，本作中讲述的是他们在异世界的冒险故事。游戏的基本玩法和系列前两作比较接近，当然一些新系统的加入也令游戏的完成度变得更高。"方石"是本作中的新要素，利用它玩家可以瞬间移动到已经去过的门或者石碑处，非常方便。本作中可以成为同伴的角色十分多，玩家可以将喜欢的队员编入战斗队伍中，而对于那些坐板凳的角色，本作中也追加了"远程技能"系统，玩家可以将一名角色设定成支援角色，这样队伍中的同伴就会拥有各种不同的辅助效果，根据所选支援角色的不同，辅助效果也会发生变化。由于主角不再是游击士，因此任务系统在本作中也已不复存在。不过游戏加入了全新的扉系统，扉一共分为三种：月之扉为长篇故事、星之扉为短篇故事、太阳之扉则为迷你游戏。游戏中的很多扉都需要特定的角色或条件才能打开，打开后可以看到角色们不为人知的故事、玩一些有趣的迷你游戏，甚至还可以得到金钱和奖励道具等等。游戏在战斗方面也基本沿袭前作，不过战斗中新增了五种全新的奖励效果，使战斗的战略性变得更高。





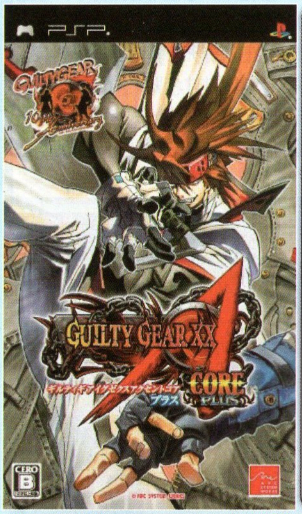


画面	★★★★☆	音乐	★★★★☆	系统	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

罪恶装备 XX 重音核心 PLUS

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

推荐度	Arc System Works	FTG	2008 年 7 月 24 日	日版
8	1～2 人	3990 日元		12 岁以上
	其他版本：无			



“《罪恶装备》系列”以华丽的画面、精美的人设以及复杂的系统吸引了大批 2D 格斗游戏爱好者，作为十周年纪念作品的本作更是系列的集大成之作。除了继承了PS2版的丰富要素以外，本作还增加了不少PSP版独有的新要素，如三对三组队战模式、排名赛等等，在排名赛中玩家还有机会获得帅气的称号。游戏中有对玩家技术要求极高的任务模式和生存模式，通过任务模式玩家还可以获得各种精美的图片。本作的故事模式是厚道的全程语音，全25名角色每个人都有2到3种结局，玩家通过剧情可以更加深入了解自己喜欢的角色，故事模式中有不少剧情非常恶搞。



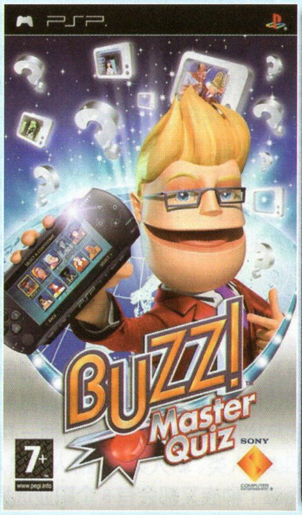


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

巴兹问答大师

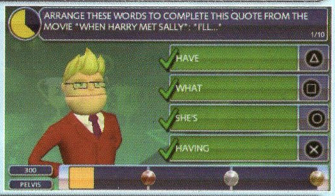
Buzz! Master Quiz

推荐度	SCEE	ETC	2008 年 7 月 25 日	欧版
6	1～6 人	19.99 欧元		7 岁以上
	其他版本：2008 年 9 月 23 日（美版）			



本作是一款类似电视问答节目的游戏，玩家在游戏中要扮演一名参赛者，和其他参赛者一起回答主持人提出的各种问题。游戏中的题目涉到了电影、音乐、体育、自然、历史、地理等各方面的知识，问题总数超过了5000个，其中有1000道左右还用到图片或电影视频来考验玩家。游戏的答题方式也很丰富，除了一般一问一答的方式外，还包括了答题时间越短分数越高的速答赛和让玩家给答案排列顺序的排序赛等。本作支持PSP的游戏分享功能，玩家可以用一张UMD和没有游戏的朋友进行紧张的问答比赛，也可以作为裁判，来为其他的玩家评分。



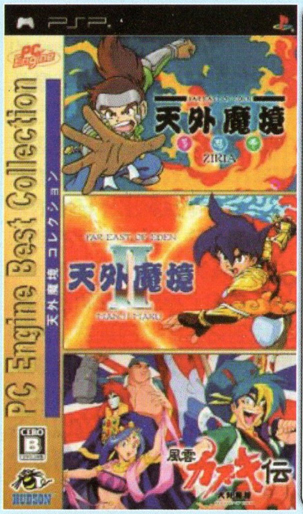


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

PC-E 精选 天外魔境合集

PC Engine Best Collections 天外魔境コレクション

推荐度	Hudson	ETC	2008 年 7 月 31 日	日版
7	1 人	2940 日元		12 岁以上
	其他版本：无			



本作是收录了Hudson旗下RPG代表作“《天外魔境》系列”多款早期作品的游戏合集。一口气收录了《天外魔境》、《天外魔境 II》、《天外魔境 风云歌舞伎传》以及《歌舞伎一刀凉谈》等四款在PC-E上发售的系列早期作品，其中前三款的类型均为RPG，而《歌舞伎一刀凉谈》则是集结了《风云歌舞伎传》中主要角色的格斗游戏。这些游戏在画面上并没有经过重新制作，因此用现在的眼光来看已经颇为简陋，在PSP版中这些游戏均可由玩家自由更换画面的比例，以找到适合自己的显示方式。另外，这款合集还收录了“《天外魔境》系列”的丰富插画，收藏性十足。





画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

PC-E 精选 银河少女传说合集

PC Engine Best Collections 银河お娘様传说コレクション

推荐度	Hudson	ETC	2008 年 7 月 31 日	日版
6	1 人	2940 日元		15 岁以上
	其他版本：无			



本作是一款由Hudson推出的老游戏合集，主要收录了当年PC-E平台的《银河少女传说优奈》、《银河少女传说优奈2》和《银河女警传说》三部作品。其中《银河少女传说优奈》和《银河少女传说优奈2》的类型为AVG，讲述了身为光之救世主的主人公优奈与同伴一起解救银河危机的故事。而《银河女警传说》则是一款纵向STG，在游戏中玩家要操作4位美丽的银河刑警，与时空罪犯展开激烈的空中战斗。新要素方面，游戏增加了原始比例、拉伸、全屏三种显示方式与即时存档功能，另外游戏中还附带了珍贵的“《银河少女传说优奈》系列”的原画设定资料，内容十分充实。



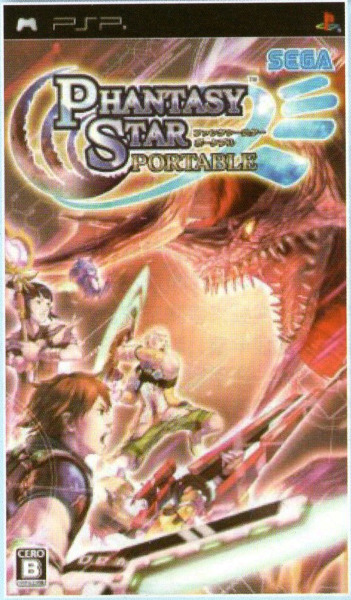


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

梦幻之星 携带版

ファンタシースターポータブル

推荐度	SEGA	A・RPG	2008年7月31日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	其他版本：无			



“《梦幻之星 在线》系列”自从DC版开始就在世界观、系统、操作手感方面享有良好口碑，本作依然保持了这一优秀传统。此次的PSP版基于《梦幻之星 宇宙》移植而来，而剧情方面则是夹在了《梦幻之星 宇宙》和《梦幻之星 宇宙 伊鲁米那斯的野心》之间，解开了前作更多不为人知的秘密。游戏的基本玩法是要操作原创角色在四个星球间穿梭，手持各种武器打倒怪物，并享受收集武器的乐趣。游戏的角色创建功能非常强大，玩家可以根据自己的喜好自行设定五官、身高、声音等等。就连这些自创角色的语音也由川澄绫子、田中理惠等一线声优出演。人物的种族方面一共有四类：人类、新人类、机器人和兽人。而每个种族又都会有8个职业选择：战士、枪手、法师及对应的三个高级职业，和另外的魔法战士与陷阱大师。最后，玩家还可以根据自己的喜好来选择一名随从，可在非剧情关卡与之一同战斗。800种以上的武器以及共计1500多种道具可谓系列之最，每一种武器都有至少2种以上的技能，随着技能级数的提升，角色能够使用的攻击也会愈加华丽与强大。本作场景丰富多彩，小到寸步难行的列车大到广袤无垠的沙漠，相信能符合各种口味的玩家。游戏最为出彩的部分是多人联机模式，由于上手简单、招式华丽，联机时互相干扰极少，即使是初学者也能充分享受配合的乐趣。







画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

恐慌调色盘 携带版

Panic Palette Portable

推荐度	Takuyo	AVG	2008年7月31日	日版
6	1人	7140日元		12岁以上
	其他版本：无			



本作是移植自PS2的女性向恋爱游戏，与同门恋爱AVG《小小助手》、《练习曲》一样，故事的舞台设定在南青濑的天凤高中。本作的主人公依藤亚贵是一名刚刚步入高中生涯的一年级新生，在某晚打工回家的路上偶然邂逅了一名神秘少年，而这名少年竟然是来自异世界的王子，他对亚贵施以了诅咒“契约之印”，如果不解除封印，亚贵就会被强制拉入异世界。为了解开封印，亚贵需要与他人交流、提升好感度，与朋友之间的友情、爱情度逐渐加深之时，就是封印解除之时。作为移植版，本作的UMD中还特别附送了PS2版发售时的特典DRAMA CD，并追加PSP版独有的原创剧本和CG。



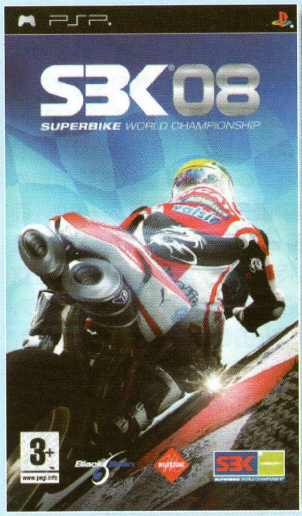


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

世界超级摩托车锦标赛 08

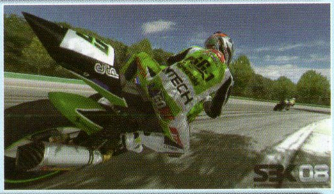
SBK-08 Superbike World Championship

推荐度	Koch Media	RAC	2008年8月1日	欧版
7	1～4人	29.99欧元		全年龄
	其他版本：无			



SBK是世界超级摩托车锦标赛(World Superbike Championship)的简称，是世界范围内规模最大的摩托车竞速比赛之一，而本作就是官方授权开发的以SBK为蓝本的摩托竞速游戏的年度新作。游戏强调驾驶时的速度感和真实感，并且突出了玩家的车辆与环境间的互动，摩托车手的动作也比以往更加真实细腻。游戏中有6个难度可选，初次上手的玩家和系列老玩家都能找到适合自己的玩法，其中最高难度充满了挑战性，需要玩家有着相当的技术实力才能挑战。游戏中包扩了许多世界名车，玩家可以从各个方面调节赛车的性能，以获得更快的速度和更好的操控性能。



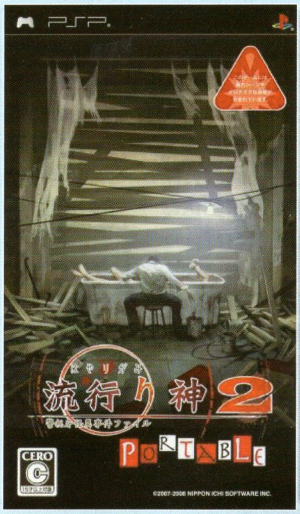


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

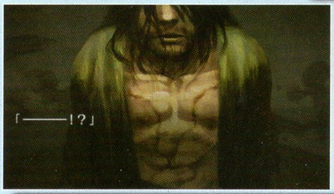
流行之神 2 携带版

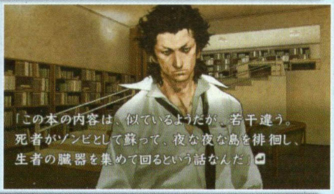
流行り神 2 PORTABLE

推荐度	日本一 Software	AVG	2008 年 8 月 7 日	日版
8	1 人	5040 日元		15 岁以上
	其他版本：无			



移植自PS2版的系列第二作，在保留了PS2版所有内容的同时还追加了人气角色式部人见的相关剧本以及CG，游戏的主题曲由日本人气同人歌手霜月遥来演唱，因此本作是一款不折不扣的加强版。玩家要扮演一名警察，在多个剧本中接触到各种灵异事件，并可根据自己的世界观来选择“灵异”与“科学”两种路线来解答事件的原委。在调查过程中，玩家可以获得事件相关的情报，并将它们转化为关键词，最终完成每一章的推理，有些关键词的组合也会引发出隐藏剧情。每个关卡的分支选项中都有一些非常具有挑战性的选项，这需要消耗勇气值且无法恢复，需要慎重选择。



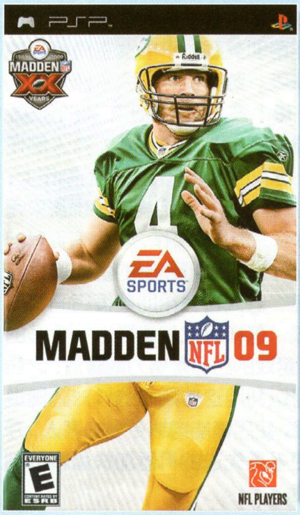


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

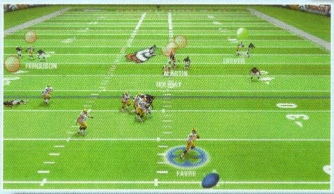
麦登美式橄榄球 09

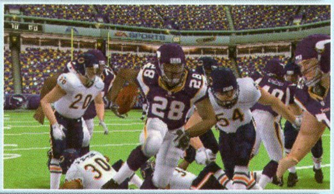
Madden NFL 09

推荐度	EA Sports	SPG	2008 年 8 月 12 日	美版
7	1 人	39.99 美元		全年龄
	其他版本：2008 年 8 月 15 日（欧版）			



本作是著名橄榄球游戏“《麦登美式橄榄球》系列”的最新作品。为纪念该系列诞生 20 周年，本作采用了全新的图形引擎来打造出逼真的球员建模和比赛场地。游戏中收录了美国橄榄球联盟全新赛季中的所有 32 支球队乃至各队球员的最新数据资料。游戏中设置有适合老玩家和新手玩家的各种比赛模式，其中包括有联赛模式、职业生涯模式和训练模式，其中的训练模式可以提升新手玩家的比赛水平，借由独特的画面回放系统以及即时指导可以让玩家迅速获得战术上的提升。游戏中的动作组合指令丰富，在比赛过程中玩家可以随时组合出诸如奔跑、射门以及拦截的战术动作。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

想君 秋之回忆 3

想い出にかわる君 Memories Off

推荐度	5pb.	AVG	2008 年 8 月 14 日	日版
7	1 人	5040 日元		12 岁以上
	其他版本：无			



本作与系列前两作不太相同。游戏抛弃了校园、高中等系列常规设定，转而将背景设在一个大学校园的周围。游戏的主角加贺正午是一名刚刚入学的大学生，刚刚走进新环境的他却不能遗忘掉高中那段不愉快的经历。关系不错的女友黑须彼方在没有留下只言片语的情况下突然消失不见，这让正午显得有些手足无措。不想去上学的正午于是整天躲进学校旁的咖啡屋，与几个好友一同渡过无聊的时光。在一个雨天，命运的齿轮重新开始转动，失踪的女友黑须彼方突然出现在咖啡店里。本作的女性角色数量达到了 2 代的两倍，而男性配角的戏份也明显增多，属于系列的争议之作。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

秋之回忆 4 从今以后

Memories Off それから

推荐度	5pb.	AVG	2008 年 8 月 14 日	日版
7	1 人	5040 日元		12 岁以上
	其他版本：无			



如果说《想君》是一种创新，那么“回归”便是《秋之回忆 4 从今以后》的主题。游戏抛弃了 3 代另类的设定，将背景重新设定回普通的高中校园。主人公一蹴是滨吹中学的高中生，在没有征兆的一个情人节，突然遭到女友陵祈要求分手的残酷打击。而接下来，陵祈又放弃期盼已久的钢琴比赛，并决定不再报考音乐大学。就在疑惑不解的同时，一蹴来到了一家咖啡店打工。在这里，他又遇上了藤原雅、花祭果凛等数位性格独特的女孩。是与她们发展一段新的恋情，还是继续挖掘陵祈分手的秘密？一蹴越发消沉起来。本作的剧本量远超前两作，就连同一位女性角色也会有多种结局。



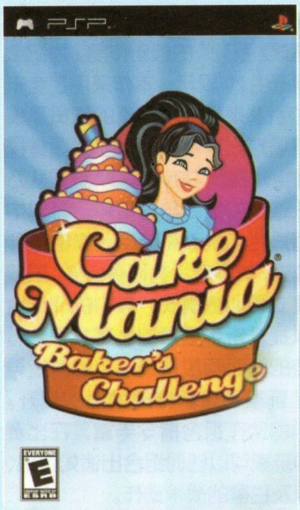


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

蛋糕工坊 巴克尔的挑战

Cake Mania: Baker's Challenge

推荐度	Destineer	SLG	2008年8月19日	美版
6	1人	29.99美元		全年龄
	其他版本：无			



本作是一款模拟经营类游戏，玩家需要帮助美丽能干的女主角经营她的蛋糕店。游戏过程中会不断有客人上门，每个客人都会提出不同的要求，玩家要通过小游戏的方式为客人制作蛋糕。游戏的重点是在蛋糕的制作上，烘烤、喷涂奶油、装饰都要由玩家来完成。熟练、准确地操作，才会有更多的客人光临。如果制作出的蛋糕能让客人满意，客人将会帮助宣传店面并不时光顾，这样玩家就能赚取到更多的金钱。游戏的目标是努力地赚取，之后玩家可以利用这些赚来的钱对店铺进行装修，使店铺能容纳更多的客人，并购入更多更先进的机器加快蛋糕的制作速度。



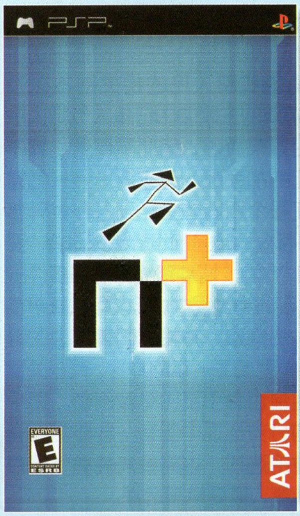


画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

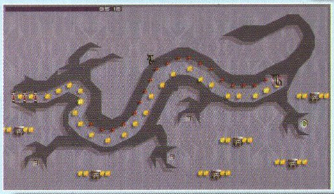
N+

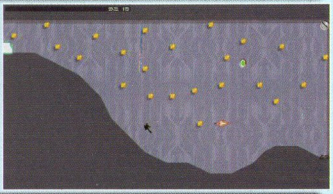
N+

推荐度	Atari	ACT	2008年8月26日	美版
7	1～2人	19.99美元		全年龄
	其他版本：无			



这款作品原本是PC平台的一款Flash游戏，因为获得了非常高的人气而相继推出了家用机和掌机多个版本。PSP版除了在关卡配置和其他版本不同外，系统和规则方面都是一样的。游戏的目的很简单，就是利用方向和跳跃键操作忍者到达每一关的出口。虽然听起来很容易，可实际操作起来可是相当困难的，因为路上会有各种各样的陷阱来阻碍玩家，稍有差错就会粉身碎骨，很考验玩家的微操作技术。游戏一共有45大关，每关里有5个小关，也就是说一共有225关等着玩家去挑战，而且越往后的关卡难度也会越大，难度高的关卡挑战个一两百次是很平常的事情。



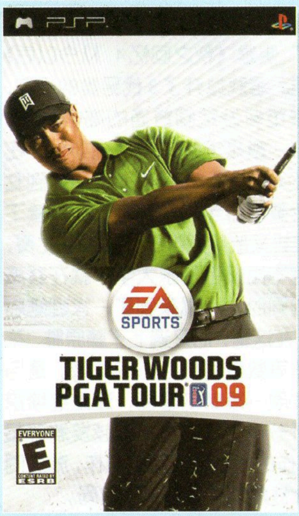


画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

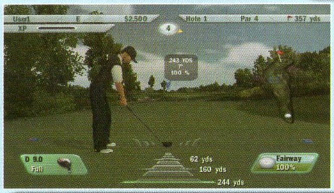
泰格·伍兹高尔夫巡回赛 09

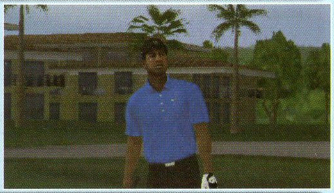
Tiger Woods PGA TOUR 09

推荐度	EA Sports	SPG	2008年8月26日	美版
6	1～4人	39.99美元		全年龄
	其他版本：2008年8月29日（欧版）			



本作是美国知名游戏厂商EA Sports开发的以职业高尔夫比赛为主题的体育游戏新作，玩家在游戏中可以操控泰格·伍兹、维杰·辛等当今世界上顶尖的高尔夫运动员在East Lake、Cog Hill等世界豪华高尔夫球场上进行激烈对决。当玩家完成一场比赛后，伍兹的个人教练汉克·汉尼将会给予玩家一些适当建议，在玩家的高尔夫球生涯中给予各种各样的指导建议，配合游戏里的多项新手系统，即使是一个从未接触过高尔夫游戏的菜鸟玩家都能成为一个高尔夫高手。本作最多支持4位玩家同时进行游戏，通过球的轨迹来指示对手的击球，以此实现4人同步进行比赛。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

FATE/老虎斗技场 加强版

フェイト/タイガーころしあむ アッパー

推荐度	Capcom	FTG	2008年8月28日	日版
7	1～4人	5240日元		全年龄
	其他版本：无			



本作是去年推出的《FATE/老虎斗技场》的加强版，除了Saber、远坂凛等大家熟悉的主要角色以外，白色月姬、猫仔月姬以及《Fate/Zero》里的其他角色也会参战。游戏中不少角色都有2～3种造型，玩家还有机会看到Saber等人的泳装。游戏还设有初学者教室，当中有非常详细的影像教程，就算是初学者也可以跟着教程轻松上手。在剧情模式中可供选择的角色一共有13名，本作的剧情走的是搞笑路线，原作中沉重的气氛被一扫而空，角色们无厘头的对白时常让人忍俊不禁。战斗的规则多种多样，在自由战斗模式中，玩家进行战斗前可选择战斗的规则以及限制时间等。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



“《瑞奇与叮当》系列”是SCEA三大王牌动作游戏品牌之一，该系列每年都会在SONY的各个主机上推出相关游戏。由于其品牌形象早已是深入人心，所以该系列在欧美市场是极受玩家们喜爱的。之前的系列作品一直都是由瑞奇担任主角，但本作却来了个大逆转，转由叮当担任主角，瑞奇则充当配角。想必制作组也是想重演一遍《达斯特》的经历，以求带给玩家不同以往的新鲜感。既然制作小组把万年配角叮当推到了舞台中央，那我们也就不客气了，来尽情领略一下幽默风趣的小特工的不俗魅力吧！

ACT

秘密特工叮当 Secret Agent Clank			
SCEA	2008年6月17日	美版	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

文 软饼干



老大哥退居二线 小叮当奋起独挡一面！

系统介绍

游戏概况

本作的游戏玩法与系列作品一致，玩家要操纵角色在3D场景中展开冒险。除了主角叮当的主线任务外，瑞奇、夸克船长以及3名特工机器人都有各自独有的战斗关卡。其中瑞奇的关卡类似于系列前作的竞技场模式。而除了主线任务外，角色们还可随意接受数量繁多的分支任务的挑战，这些分支任务虽然与故事主线无关，但是完成后可以获得不错的道具以及金钱上的奖励，所以只要是不急着把主线任务完成的玩家可以先把分支完成。在游戏中按呼出菜单，进入“CASE FILES”选项后，就能看见各个角色的任务完成度情况，已经通过的星球，玩家可以随意进入并对尚未完成的分支任务展开挑战。



武器和特工道具

由于本作的主角是叮当，所以叮当也具备了装备武器和道具的能力，在战斗过程中可以随意施展拳脚功夫或是使用远程射击类武器。瑞奇则可以一如既往地使用扳手或是各种大型枪械。特工机器人则不具备装备武器道具的能力。主角叮当拥有15种效果不同的武器或特工道具，而瑞奇则拥有多达18种武器道具和5种属性的扳手，属性包括无、火、冰、电以及野兽属性。在游戏中呼处菜单，进入“INVENTORY”选项，就能查看或替换已经入手的各种装备。本作中的武器同样具有升级的设定，每种战斗型武器都可以升级4次，只要使用频繁，新入手的武器便可以很快升满。武器道具除了可以在特定地点或者剧情中获得外，其余全部都要在商店内购买。除了购买武器以外，补充弹药或购买零件都需要在商店内购买，这些东西价格都不菲。商店除了设立在场景中外，玩家还可以通过“PDA”这件道具来随时随地光顾商店。比较令人遗憾的是本作取消了盔甲收集的环节，因为叮当从来都不穿盔甲。

角色造型

提起“《瑞奇与叮当》系列”的收集品自然就想到钛合金螺丝，在游戏的每个关卡中都隐藏着数量不一的螺丝，收集这些螺丝的好处是可以购买各个角色的新造型（SKINS）。呼处菜单进入“SPECIAL”，然后在“SKINS”选项内就可以购买。角色造型繁多，需要花费的螺丝数量也不尽相同，还是根据自己的喜好来选择性购买。

叮当	花费
007装	初期拥有
牛仔装	2个钛合金螺丝
Klunk造型	2个钛合金螺丝
70年代潮流装	1个钛合金螺丝
警察装	1个钛合金螺丝
搅拌机装	2个钛合金螺丝
Zoni造型	秘技开启

Tips Zoni造型密码：在游戏中暂停，然后输入→、→、←、↑、↓、↓、×，就能得到Zoni造型。

瑞奇	花费
囚犯装	初期拥有
浴室装	2个钛合金螺丝
垃圾桶装	特殊方法获得
潜水装	特殊方法获得
海盗船长装	特殊方法获得
怪兽装	特殊方法获得
机械瑞奇装	2个钛合金螺丝
李小龙装	2个钛合金螺丝
丧尸装	1个钛合金螺丝
开发人员装	3个钛合金螺丝

Tips 特殊方法：如果玩家的记忆棒里有前作《瑞奇与叮当5》的进度，那就可以选择“Special”菜单之中的“Check Size Matters Save”选项。系统会检测记忆棒里前作的进度，如果成功就会开启隐藏皮肤。

夸克船长	花费
超人装	初期拥有
西部牛仔装	1个钛合金螺丝
女管家装	2个钛合金螺丝
角斗士装	2个钛合金螺丝


警察装


开发人员装


机械瑞奇装




Zoni造型


角斗士装


西部牛仔装





技能挑战

本作中的技能挑战点数（SKILL POINTS）也是系列的保留节目了，本作一共设置有65项技能点数，玩家每完成1个系统所规定的特殊要求，便能获得1点技能点数，获得的点数可以用来开启秘技（CHEATS）。

Boltaire Museum

编号	挑战名称	方法
1	Furious Fists Of Fury	只使用拳头来对付卫兵
2	Silent Night	使用暗杀术干掉所有卫兵
3	Pyrrhic victory	在小游戏最后阶段故意被激光射
4	Triple Platinum Record	完成小游戏不能有任何失误

Planet Galattica

编号	挑战名称	方法
5	Stainless Steel	无伤通过监狱合金挑战任务
6	Playing With Fire	利用监狱内的火焰干掉5个敌人

Asyanica

编号	挑战名称	方法
7	Speed Demon	在1分25秒内完成叮当救援任务
8	Perfect Chrome Finish	在小机器人无伤的情况下完成叮当救援任务
9	Robot Finds Ninja	暗杀9个隐形忍者卫兵
10	Black Tie Affair	只使用合金齿轮作为武器来完成该段任务
11	Like The Wind	任务时不能受到任何伤害
12	Inverse Ninja Law	在电塔未损坏的前提下干掉99个忍者
13	Blaster Overload	不使用任何激光类武器

Glaciara

编号	挑战名称	方法
14	Perfect Tango	跳舞小游戏不能有任何失误
15	Black Diamond	不能触碰任何障碍
16	Smooth Moves	让最后15名敌人自相残杀
17	Ringleader	获得所有的金环

Prison Planet

编号	挑战名称	方法
18	Empty The Warrens	挑战中杀死超过89个小怪物
19	Antaeus	进行挑战时不能跳

Rionosis

编号	挑战名称	方法
20	Master of Disguise	利用8个伪装地点逐步干掉敌人
21	Trash Talk	利用垃圾筒来引诱并暗杀掉所有敌人
22	Deadly Hands	在敌人到达第4个推车之前干掉所有人
23	Steel Rain	打飞10个炸弹球
24	52 Card Pickup	设法让Jack只使用扑克牌而不是炸弹
25	Dress For Success	设法让Jack击中他自己3次

Le Paradis Des Tricheurs Casino

编号	挑战名称	方法
26	Beat The House	暗杀20个敌人

Prison Planet

编号	挑战名称	方法
27	Indian Burn	利用大滚球干掉10个敌人
28	The Law Can't Touch Me	不用场地内的枪来完成挑战

Le Paradis Des Tricheurs Casino

编号	挑战名称	方法
29	Lucky Sevens	赌博结束前获得77700点
30	A Gadgebot Stands Alone	机器人战斗时不用恢复指令

Secret Laboratory

编号	挑战名称	方法
31	All Slime Must Burn	徒手或利用火焰机关来完成挑战
32	Ramming Speed!	通过撞击箱子来干掉10个敌人

Canals

编号	挑战名称	方法
33	Evasive Maneuvers	撞飞8颗鱼雷
34	Deep Six	不要触碰地雷
35	Wake Of Destruction	摧毁所有可破坏的场景
36	Ringmaster	收集所有的金环

Venantonio

编号	挑战名称	方法
37	Twinkle Toes	连踩5个蝴蝶狗
38	Magnum Opus	所有攻击不落空
39	Sold Out	获得15万票房奖励



Fort Sprocket		
编号	挑战名称	方法
40	With Interest	利用敌人自己的火力来干掉5个静止的Midges
41	Androids In Disguise	秘密暗杀两个机械守卫
42	Vault Vault	在8分25秒内完成挑战任务
43	El Dia de los Muertos	3个小机器人都获得机械昆虫的头盔

Prison Planet		
编号	挑战名称	方法
44	Ruba—Dub Club	只用扳手干掉变形虫国王
45	Modesty	挑战过程中身上的毛巾不能掉落

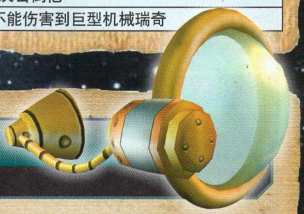
Spaceship Graveyard		
编号	挑战名称	方法
46	It's A Delicacy Somewhere	摧毁所有的空中漂浮触手怪
47	Revenant	在大门开启前在不被发现的前提下消灭所有敌人
48	Punchy	只用拳头干掉所有海盗
49	Sour Victory	只用柠檬汁来干掉眼球怪

The Quasar Fields		
编号	挑战名称	方法
50	Min Maxing	超级铁叮当飞行关卡中获得1075分
51	I Kill The Roc	干掉3批成群结队出现的敌人

Prison Planet		
编号	挑战名称	方法
52	Whip it Good	用鞭子干掉40个敌人
53	Hanging Judge	在没有一个囚犯逃脱的情况下完成挑战

Hydrano		
编号	挑战名称	方法
54	Yeeee Haaaaaw!	驾驶飞船飞跃峭壁
55	Offensive Driver	完成计时挑战任务后还剩余至少1分钟
56	Slippery Slope	命中至少5处路面油污
57	Ring Around The Rosie	获得所有金环
58	He Cleans Pools, Too!	利用除草机一次干掉20名敌人
59	Perfect Mirror	没有遗漏的完成所有挑战

Underwater Base		
编号	挑战名称	方法
60	Cereal Decoder Ring	4分30秒内完成“Knockin On Klunk's Door”的挑战
61	133t h4xx0r	在开门小游戏中没有任何失误
62	Rust Proof	不要掉下水池
63	I'm Not There	不要被敌人、激光或是大鱼给看到
64	Turn the Tables	与Klunk打斗时4次击倒他
65	A Pretty Good Likeness	干掉Klunk之前不能伤害到巨型机械瑞奇



秘技

五花八门的搞怪秘技是系列的特色环节，玩家需要花费通过技能挑战后获得的点数来开启，本作一共拥有14种秘技。进入秘技（CHEATS）选项，点亮所选秘技便可使用。

秘技	所需技能点数
大头版叮当	4
大头版瑞奇	8
镜像模式	12
系统随机切换武器	16
大头版敌人	20
所有物体都显示特殊光泽	24
老旧画面模式	26
交换敌人衣服	28
动作逆转	32
南瓜头敌人	40
雪人头敌人	45
毁打时出现夸张的字幕	50
叮当背着瑞奇	65
不保存开启新游戏	65

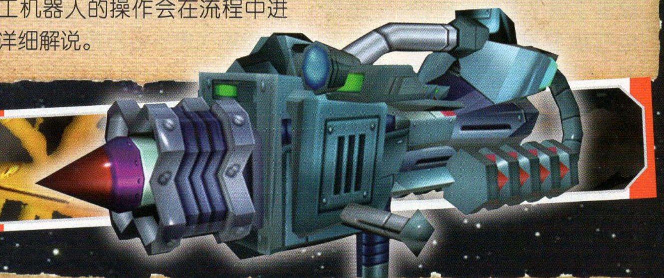


战斗操作



游戏操作与系列前作类似，叮当、瑞奇以及夸克船长的操作都是差不多的。特殊追逐关卡和特工机器人的操作会在流程中进行详细解说。

按键	作用
滑杆	操作角色移动
方向键	操作角色移动
□	近身攻击
△	武器选择
○	使用武器
×	跳跃
L	视角向左侧旋转
R	视角向右侧旋转
L+R	快速拉正视角
START	暂停/菜单
SELECT	主观视点模式



剧情流程攻略

MISSION 1 秘密任务

夜色笼罩在机器人科技博物馆周围，这似乎是一个再普通不过的夜晚。不过镜头一转，就看见叮当潇洒地以“碟中碟”式的方式潜入了博物馆，不知道这个小家伙又在搞什么鬼。镜头再次切换，叮当居然发现瑞奇因触动警报而被警卫们逮捕了。叮当随后从新闻报道中得知，博物馆的藏品——无限之眼被窃，而头号嫌疑犯正是夜闯博物馆的瑞奇。看到老搭档瑞奇被莫名其妙地投入了大牢，叮当决定再次前往博物馆展开调查。第一关的地形很简单，沿着大道走即可，探照灯这种小儿科的玩意对于叮当来说等于是形同虚设的。进入博物馆以后依旧是以潜入为主，只要不被巡逻守卫的电筒照到就不会触动警报。走廊两边闪光的花盆，其实是用来躲藏的，按△就能进行伪装。来到2层的梯子上获得新武器钛合金齿轮飞镖（Tie-R-Rang）。从楼顶天窗下到陈列室内，在室内大肆搜刮一番后又能获得新装备墨水钢笔（Blackout Pen），这件道具的作用在于屏蔽激光警卫系统。房间内的守卫可以进行暗杀，暗杀过程是一个简单的QTE，按照屏幕的提示在限定时间内快速输入即算成功。来到有巨大雕像的大堂，由于这里警卫数量很多，所以尽量采用暗杀会比较好，如果触动了警报就会很麻烦。场景内像电话亭的透明玻璃小屋就是武器商店，在里面可以购买弹药、新武器道具和各种零件。大厅1楼角落内有瑞奇的武器（Locerators），记得要顺路拿了这件武器。用齿轮飞镖射击1楼雕像附近的光线，打通了通往2楼的道路。在2楼最后一个房间内拿到喷射鞋（Jet Boots）就能来到新区域，随后的路程看似挺长，但其实很简单。这部分就和玩音乐游戏一样，依靠准确地输入即可顺利过关。叮当顺利来到藏品失窃的房间，宝贝虽然早已不见了，但是现场遗留的一张留有号码的纸条引起了叮当的注意。



MISSION 2 火之监狱

由于上次的博物馆盗窃事件，使得瑞奇被禁锢在具有最高安全措施以及拥有异常坚固外壳的监狱里，想要从这里越狱几乎是不可能的事，不过瑞奇似乎也没有越狱的计划（懒人就是懒人啊！）。尽管如此，叮当还是设法联系到了瑞奇，并偷偷寄了份“小礼物”给瑞奇。瑞奇的战斗关卡是一个类似前作竞技场性质的关卡，要连续接受同居牢友们的残酷挑战。除了叮当偷偷送来的激光枪外，在战斗开始后还能获得另外两把武器，分别是冰冻霰弹枪（Freezing Shard Gun）和冲击拳套（Charged Walloper）。由于弹药和体力随时都会有补给，所以不必节省弹药。在最后一轮挑战中会出现一大一小两头刺狼，虽然长相很残暴，但也不可能是瑞奇的对手。战斗结束后可以选择继续挑战其他分支任务或是直接过关。



MISSION 4 夸克船长

镜头转到了夸克船长这边，这个高大威猛的家伙其实是系列中最白痴最胆小的角色，特技是吹牛和做白日梦。这次他带着记者来为撰写自己的英雄传记而寻找灵感。这场与宇宙怪兽战斗的画面就是夸克船长想象出来的。与宇宙机械怪兽的战斗大致分为两个阶段，在第一阶段中，怪兽只有两种攻击方式，用尾拍地的直线攻击和数枚导弹的追踪攻击，都不难躲开。在第二阶段时，怪兽会飞到空中进行充电，这时要攻击机械忍者来撞坏3个电塔。当怪兽落地后又多了几种攻击方式，其中最具威胁的是长时间的激光横扫攻击，应对方法是利用附近的两个光棱塔来反射怪兽的光线，不仅能躲避掉攻击还能对怪兽造成伤害。



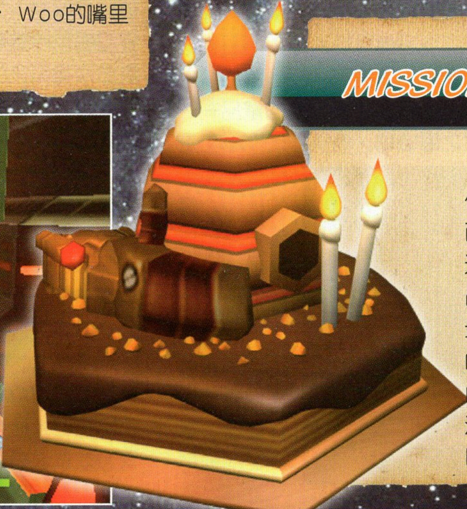
MISSION 3 3个特工叮当

叮当在追查失窃藏品的途中，遭到了神秘人物Number Woo的暗算，在下飞船的时候掉进了通了电的水桶里……眼看自己就要被镭射武器人道毁灭时，叮当亮出了自己的王牌——特工机器人。3名特工机器人的操作不是很复杂，×是切换角色，□为攻击，○为叠罗汉，△为指令。另外还有4种指令，按住△后按方向键就能进行选择，跟随（FOLLOW）、攻击（ATTACK）、修理（REPAIR）和等待（WAIT）。要多利用特工机器人的特点来解除遇到的机关，坏掉的装置需要自身带电才能接通，高处的平台或机关要叠罗汉才能到达。顺利救下叮当后，就得换叮当继续闯关，此时Number Woo手下的机械忍者军团也已经在等待叮当的到来。因为忍者们的身手很敏捷，所以用齿轮飞镖来还击是个不错的选择。在且战且进的过程中会得到威力不俗的地雷枪（Cufflink Bomb）以及特工开锁工具（Omni Key），利用后者就能解开游戏中所有锁住的门或机关，当然前提是得完成开锁迷你游戏。叮当来到大竞技场要面对一大群机械忍者的挑战，其中红色大块头忍者比较难缠，近身喷火的招数非常无赖，利用齿轮飞镖来远距离干掉他们吧。战斗结束后，叮当顺理成章地从Number Woo的嘴里撬出了一点线索。

MISSION 5 死亡探戈

叮当为了进一步调查宝石的下落，来到了博爵夫人的秘密城堡中。叮当准备向珠光宝气的博爵夫人打听相关情报，但条件是必须接受博爵夫人的舞蹈考验，如果表现良好就能得到情报，而搞砸了就要受到最严厉的惩罚。跳舞过程可以说是危机重重，每跳错一段就会被机关暗算一下，所以说每一小段尽量不要出现过多的失误，不然从头再来一遍就很浪费时间了。获得相关情报后，叮当当机立断跳窗逃跑，然后就要依靠滑雪板来摆脱卫兵们的追击了。进入滑雪追逐战，此类关卡可以说是游戏中最没难度的关卡，L和R分别是左右踢腿攻击，×是跳跃，○是向后射击，□是刹车。





MISSION 6 食物之战

监狱中的瑞奇似乎又遇到了麻烦，他不光遇到了好多以前的仇人，而且还面临着挨饿的命运。好在叮当一直都偷运武器给瑞奇，这使得瑞奇不至于空手战斗。本关又是连续6轮的大战，对手中最搞笑的是那些拿着巨大鸡腿当武器使的壮汉，那场面真是激烈又滑稽。场景内的通风口除了会吹进杂物以外，还会混进一些很难缠的敌人，所以要记得及时关闭通风口，用扳手旋转螺丝即可。

MISSION 7 尾行

早前在博爵夫人那得到的情报中，提到了一个叫Kingpin的人，虽然听说这是一个不好惹的家伙，但叮当可不管那么多。行动开始后，叮当要紧紧跟着黑老大Kingpin一伙，跟踪也是门技术活，必须与目标保持在特定的距离内，太靠近的话会引起Kingpin的怀疑，太远了就会跟丢。在跟踪一段时间后，Kingpin就会叫一个小弟留下看后路，叮当这时要装成路边看报纸或者买东西的游客，然后看准机会将Kingpin的小弟暗杀掉。干掉全部4个小弟后，Kingpin就会慌了神地狂奔起来，千万不要被甩远了。Kingpin在得力手下Jack的掩护下逃上了飞机，叮当为了追赶Kingpin跑到了飞空艇上，在空中叮当遭遇了Jack的阻挠。心狠手辣的Jack不光召集了很多敌人，甚至还轰炸了整个飞空艇船队，叮当需要果断地在各艘船上来回跳跃。在飞船靠岸后，叮当还得经历一些考验跳跃技巧的机关。正当叮当轻松将Jack解决掉的时候，夸克船长正好赶来，这个狂想家居然又开始想象自己是如何击败Jack的，真是够虚荣的。夸克船长的YY过程就是一场BOSS战，一场与Jack的战斗。战斗分为两个阶段，第一个阶段用激动枪足以对付，而第二阶段则要好好利用手中的吸尘器，找准机会 吸取Jack发射的炸弹球，然后反射出去攻击Jack即可。



MISSION 9 打听口令



由于叮当的委托，监狱中的瑞奇便展开了打听口令的任务。想要顺利问到口令自然没那么容易，还得靠实力说话，看来一场恶斗又是免不了了。这次是连续8轮的战斗，战斗内容和以前差不多，战斗过程中也依旧没有难点，相信各位都能顺利完成。

MISSION 10 赌局

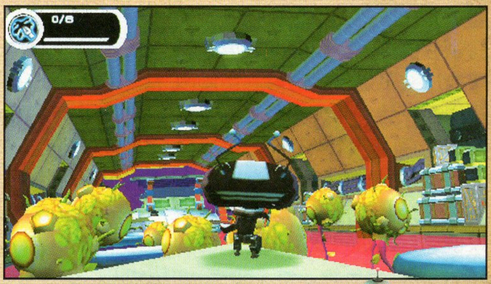
乔装打扮成西部老牛仔的叮当终于顺利进入了VIP包厢内，但想要赢得宝贝还得施展牌技才行。打牌过程和之前的跳舞环节一样，只要不按错太多就没什么问题。当赌局进行到一半的时候，其他几位赌客会动起歪脑筋，他们准备出老千了。精明的叮当自然看在眼里，他不动声色地派出了特工机器人。桌子底下，小机器人之间的战斗打响，对手的机器人不但会攻击叮当的椅子，还会偷偷送好牌给自己的主人。特工机器人们当然不能让这些狡猾的家伙得逞，优先攻击举着牌的机器人即可。叮当最后是赢了赌局，但是那箱子居然是空的，无限之眼并不在里面，看来又是空欢喜一场。此时牌桌上的性感女机器人还准备安慰下失望的叮当，在投怀送抱之际，叮当却一溜烟地跑了……

MISSION 8 赌客

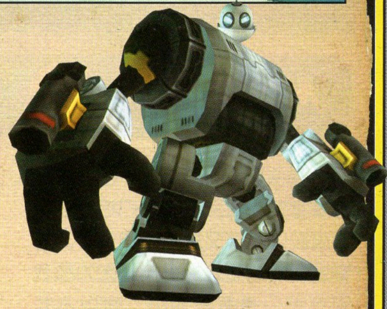
叮当收到线报，失窃的无限之眼被装进箱子，送进了某个豪华赌场内。为了把宝贝夺回来，叮当伪装成快递公司的送货员混进了赌场。在赌场内不能随意走动，一旦被守卫发现就会导致任务失败，好在叮当有件秘密武器，那就是可以伪装成敌人造型的复制单眼镜（Holo-Monocle）。单眼镜开启后对准场景内的守卫，在镜头放大到最大倍率时，瞄准镜头上会出现绿色圆圈提示，此时就可以进行复制了。要注意一定要对准角色的正面，侧面和背面都无法复制。变装完毕后，叮当不能做任何动作，不然就会露出破绽。而且也不能暴露在被复制角色的面前，不然他们看到和自己一样的人出现在面前，不被吓到才怪呢。由于进入特定的门要特定的造型，所以中途要复制多种角色，依次为守卫、酒吧服务员和军官。在潜入的最后环节中，叮当看见箱子被人抬进了VIP包厢内，看来需要一个口令才能进入，于是便请求瑞奇在监狱找找知道口令的“熟人”。



MISSION 11 实验室地下



根据可靠消息，无限之眼可能已经被Kingpin转移到了实验室的地下，那里充斥着可怕的怪物和致命的化学溶剂。叮当可是被吓大的，他准备去那里直接找Kingpin算帐。实验室地下到处都是黏液怪，一些大黏液怪被击倒后还会分裂出许多小黏液怪，非常烦人。从大门进去后不管走哪条路都会堵塞，只能从另一条路走出去。在某间房内获得喷火枪（Blowtorch），利用喷火枪便能锯开原本开不了的门锁。接着叮当会遇到一系列的动作谜题，通往目的地的途中有几块会上下浮动的平台，其中某些平台是可以移动的，把这些平台移动到合适的位置后，等平台再次上升时就可以用来做为踏板。叮当在实验室内找到了一名科学家，原来这可怜的家伙一直被Kingpin囚禁在这里，被强迫进行着某项镭射实验。本关最后是一段快艇逃脱战，注意遇到大旋涡一定要靠斜板来跃过。



MISSION 12 歌剧

夸克船长也来到了实验室所在的星球，爱做白日梦的他还没进入实验室就开始想象自己是如何打败邪恶势力，从而拯救这个星球的情景。战斗地点在歌剧院舞台上，当然这也是夸克船长想象出来的。总共要进行5轮战斗，难度不高但都比较火爆。当击败最后一轮敌人时，要记得亲吻舞台上那个“性感”嘴唇，才算是华丽谢幕。

MISSION 13 零件铸造厂



侵后就会……来到有移动监视器的仓库内，叮当要保证自己不被守卫发现，不然就算任务失败，通过方法就是利用间谍眼镜伪装

叮当按照新情报来到了工厂星球，这个星球表面充满了滚烫的岩浆。打通道路需要各种武器，具体用哪种武器，机关上都会有提示。叮当行动时最好不要被守卫发现，因为工厂内的守卫都是疯子。开启某处地面的弹跳装置后，便要小心应战了，因为一旦弹射到工厂核心位置后就会展开一连窜的恶战。警卫型大机器人非常皮实，小型机器守卫又经常会暴走，所以稍一马虎就有可能从头开始了。好好利用周围的弹药补给，拿火力最猛武器来应战。乘作升降机来到上层矿区，还会遇到新型号的机械守卫，此类机器人虽然外表看起来很傻气，但是只要发现叮当的入成守卫的造型。遇到密集的激光阵时，要用墨水笔来屏蔽这些装置，但由于激光阵实在太多太密集，所以墨水笔得省着点用，能躲就直接躲过。在关卡最后，由于叮当的疏忽，被人关在了零件仓库里，只能委托特工机器人来解救自己。3名小机器人的工作包括协力开门和开动矿车。打通道路需要拉下开关；高处平台需要搭人梯上去；遇到扫描门可以拿起地上遗留的敌方机器人的脑袋来开。矿车挡路的话，就得绕路去开启电路电路接通后，障碍物便会被移动走。总的来说这一环节的解谜并不是很难，讲究配合就很容易解除。

MISSION 14 浴室大作战

镜头转到瑞奇这边，由于博士在澡堂洗澡时又把牢友们给惹毛，看来肢体冲突又是不可避免了。浴室混战的场面异常搞笑，因为敌我双方都只裹着条毛巾，所以不管是瑞奇还是对手，被打中后跨下的毛巾就会飞了……当然在关键部位是用黑框给挡住的，别指望能看见啥（本来也没啥……）。澡堂里的机关作用很明显，踩下绿色按钮可以喷出激流，用扳手旋螺丝可以打开仓盖，从而把敌人吸到外面去。在进行最后一轮战斗时，会出现恶心的BOSS——大烂泥怪，它的实力与外表一样烂。



MISSION 15 追踪Kingpin

情报人员在某个太空船废品站内追踪到了Kingpin的踪迹，叮当决定去那个地方探索下。这次冒险的舞台是一座恐怖的星球，空中的漂浮触手怪用齿轮飞镖来轻松搞定，而火力强大的炮台用榴弹枪来对付是最好不过的了，一发就能解决。在引擎室内引发激战后，便要小心应战了，因为从现在开始会经常上演激烈战斗。相信玩家打到这里也已经买到了很多武器了，灵活利用这些武器来对付层出不穷的敌人吧。在关卡最后，叮当居然发现了一位长得和自己一模一样的机器人，原来这个名为Klunk的家伙才是真正的幕后黑手，之前的Kingpin只不过是受他控制的木偶罢了。

MISSION 16 宇宙大救援

夸克船长也很凑巧地来到了太空船废品站（专业路过……）。按照惯例，夸克每到一处新的星球，都要进行一次YY大作战，这次当然也不例外。夸克身穿喷气背包，手拿激光枪，任务目标是救下宇宙章鱼怪抓住的观光飞船。行进道路比较单一，按照指示走即可。在救下4，5艘太空船后会进入BOSS战，BOSS是一个大眼球，但那眼球并不怕夸克手中激光枪。正当夸克船长手足无措的时候，忽然看见地上有一个超大的柠檬。夸克下意识地跳起一踩，那柠檬汁就“嗖”地飞进了大眼球里……这宇宙眼球怪再厉害想必也受不了这柠檬汁的滋味！



MISSION 17 空间大作战

由于夸克船长的误打误撞，把原本纠缠在升级装置上的杂物给清理掉了。叮当利用这老旧的装置，瞬间变身为超级无敌铁叮当，不仅身型变得巨大无比，而且还具备了在宇宙空间中穿梭的能力。太空追逐战是系列每作都有的华丽战斗关卡，不要以为很简单，除了要躲避敌人的子弹外，宇宙空间内复杂的区域环境也要看清楚，不然很容易就会被撞到。关卡最后会遇到两艘大型太空船，叮当在发射能量光弹的同时还可以使用激光束来进行持续射击，如法炮制就能很快炸掉这两艘船。



MISSION 18 越狱

监狱果然发生了大暴动，犯人们都趁乱逃了出来，场面十分混乱。本关要求瑞奇在8批犯人全部越狱前，把出现的4轮敌人全部打倒。由于犯人们会往场景内那个大缺口处逃窜，所以战斗时要时刻留意是否有漏网之鱼。可以多开启场景中的警报系统来阻止犯人们的逃离，另外多选用大威力的武器也能大大降低作战难度。

MISSION 19 团聚

叮当与瑞奇再次通话，发现瑞奇已经成功平息了越狱事件，瑞奇也恢复到了正常状态。当叮当正准备去接瑞奇出狱时，Kingpin的狗腿子又出现了。本关依旧是个追逐关卡，几乎没什么难度。成功追上这个家伙后，叮当知道了Klunk的藏身地点。

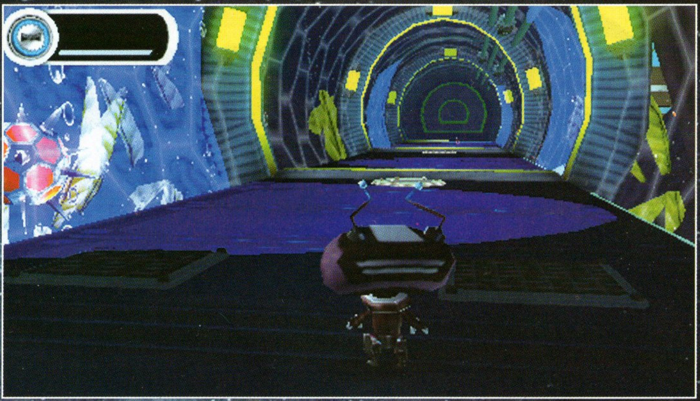
MISSION 20 水坝保卫战

夸克船长这家伙老没个正经，这次他又“化身”为保护水坝的西部牛仔，骑着机器马的扮相还挺有点布罗斯特警长的味道。夸克要保证水坝在土匪们的20轮攻击下不被摧毁。土匪大致分为拿刀和拿枪两种，前者喜欢围攻夸克，后者则会专心破坏水坝。虽然夸克在与土匪战斗时是不会死的，但如果被连续打中3次就会陷入气绝状态，这将大大延误防御的时机。要好好利用场景内出现的类似胶囊和喷雾器标志的道具，胶囊可以召唤出野兽，而喷雾器则可以召唤飞机来进行农药轰炸，这是快速清理土匪的最好方法。一般每清理掉几批土匪后，还会进入野牛冲撞环节，在那段时间内夸克要凭借灵活的跳动来闪避野牛的冲撞袭击。



MISSION 21 水下基地

Klunk隐藏在水下的一个旧导弹基地内，但由于该基地具有最高级别的安全系统，所以叮当无法从正门进入，只能把希望寄托在3位神勇的特工机器人身上了。特工机器人这次都带有电流，依靠头顶的电流来激活电极从而打开一道又一道的门锁。由于复数电极需要同时激活，而且相互位置都比较远，所以得灵活指挥小机器人们的走位。大致思路就是让1名机器人在激活一个电极后原地待命，然后再控制其他的机器人去接触其他电极。进入门内寻找旋转机关需要配合来完成，难度也不是很大，这里就不赘述了。

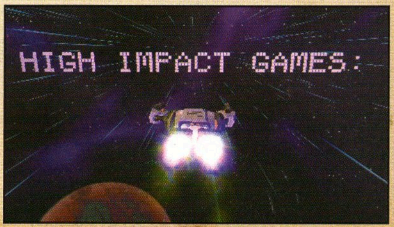


MISSION 22 超级秘密基地

凭借特工机器人们的努力，叮当终于进入了水下基地。海底走廊内的场景很漂亮，在管道内犹如身处水族馆，可以看到凶猛的大鱼在冲撞着海底走廊的玻璃外墙。附近的守卫不难对付，利用远程武器就能轻松搞定。坐电梯来到圆形的大厅，悄悄暗杀掉两名守卫后可以分别开动两处电脑，接着利用齿轮飞镖射击吊着小船的绳子，小船掉下来后可以瞬间砸烂下面的炮塔和守卫。全灭大厅内的敌人后电梯大门便会开启，接下来的场景就比较雷同了。

FINAL MISSION 粉碎阴谋

叮当终于在总控制室内找到了事件的罪魁祸首Klunk，苟延残喘的Klunk向叮当炫耀了自己的伟大计划，他想利用博物馆里偷来的无限之眼作为导体，使得镭射激光束能无限放大并折射到星系中的各个星球上，具有瞬间摧毁所有星球的威力。而且最可恶的是，Klunk准备把所有责任都推到瑞奇的头上。为了阻止这种疯狂的行为，叮当向Klunk发出了挑战。整个战斗可以说是本作最难的部分，首先得化解Klunk的攻击，整个过程都是QTE，然后反击也是靠QTE来完成。完成一次攻击后，Klunk会召唤出Kingpin，其攻击方式为连续火焰喷射，由于火墙很宽且间隔时间短，所以很考验跳跃能力。用榴弹枪（Wrist Mortar）来远距离锁定攻击是比较安全的打法，攻击力也非常客观，缺点是弹药价格比较贵。击倒Kingpin后，Klunk又会现身，依旧是一套QTE。接着Klunk会召唤出第二个手下——生化苍蝇人，这怪物的攻击方式为投掷电网，叮当躲闪的时候一定要看清楚电网的落点。当Klunk的体力降到一定程度时，他会放出终极武器——巨型瑞奇机器人，由于对方速度很快，攻击手段超阴险，所以还是要与它保持距离为妙。武器的选择上还是倾向于远程武器，榴弹枪和齿轮飞镖都是不错的选择，偶尔还可以用下植物枪（Tanglevine）来设置陷阱。到了最后阶段，BOSS们轮番上场，场面简直就要失控了。总之在QTE环节上千万不要出错，不然就会陷入无限苦战中，落入弹尽粮绝的境地。就在叮当大获全胜之时，气急败坏的Klunk居然把控制镭射的开关给毁坏了，而此时夸克船长正好出现，别看夸克老是在叮当完成任务以后才出现，这次他真立功了，在成功取下控制镭射能量的无限之眼后，夸克终于成为了拯救宇宙的英雄。危机解除后，无限之眼被重新送回了博物馆，瑞奇也被无罪释放，他和叮当两人又继续往日嬉笑打闹的无厘头生活，而大反派Klunk则被瑞奇改造成了一部家用吸尘器……



文 胧月

PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタシースター ポータブル



本作基于《梦幻之星 宇宙》及其资料篇移植而来，动作华丽，种族、职业、武器、技能等系统愈加丰富与成熟。相比原作，游戏下调了难度，锻造武器不再受到成功率的限制。PSP版最多支持四人联机协力，除了协力模式下无法像“《MHP》系列”随时中断外，各方面都体贴而有趣，适合不太擅长硬派ACT、同时又喜爱联机体验的玩家。

A·RPG

梦幻之星 携带版			
ファンタジースター ポータブル			
SEGA	2008年7月31日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

操作说明

基本操作方法

本作的操作用到PSP所有按键，其中的部分操作甚至需要复数按键的组合才能完成，部分特别操作则要通过长按按键完成。

1.十字键

追尾视点时的视角操作，技能切换操作，主菜单及选择分支的选择，打开地图时移动地图，主菜单的翻页。

2.滑杆

角色移动，根据滑杆的推压力度角色的移动速度会有所不同，主视点时的视角操作。

3.START键

调出主菜单，快读跳过台词或过长动画。

4.SELECT键

切换主视点和追尾视点，切换副窗口。

5.△键

使用打击系武器的特技，使用法击系武器的魔法，变更道具列表的排列顺序，变更商店中商品列表的排列顺序。

6.□键

打击系武器的通常攻击，射击系武器的通常攻击，使用法击系武器的魔法。

7.×键

调出操作板，取消主菜单，解除主视点，在施设内长按可让光标移动到出口。

8.○键

主菜单项目的选定，拾取道具或连接传送装置，推进角色台词。

9.L键

将视点移动到正面，锁定怪物，按住后可一步步移动，切换操作板的工具，为窗口翻页。

10.R键

切换操作板的武器，切换操作板的工具，为窗口翻页。

锁定和逐步移动

按住L键移动时，角色的脸会正向面对前方。装备打击系武器时按下L键，就能锁定正面的怪物，让角色一直保持正面对着怪物。在与怪物距离较近时，锁定框会变为红色，此时代表角色的攻击技已经可以命中怪物。射击系武器在锁定框变红时的射击能命中目标，但角色自身不会进入锁定状态。至于装备法击系武器时则无法锁定，要凭经验估测魔法的攻击范围。

锁定框的不同形状及解说

- 攻击尚且无法命中目标，不过角色在装备打击武器时，按住L键可进入锁定状态。
- 攻击可命中目标，且角色在装备打击武器时，按住L键可进入锁定状态。
- 已进入锁定状态，但由于双方距离较远，角色尚且不能攻击怪物。
- 近距离锁定住怪物，该状态下使用攻击可切实命中对方。
- 在锁定状态下远离怪物，此时的攻击无法命中。

追尾视点/主视点

默认视点为追尾视点，角色在移动时镜头会自动转动到合适位置，此时也可以用十字键手动转动视角。按下SELECT键会变更为主视点，此时用滑杆操作视点，可以看到头上或脚下等处。部分射击武器在主视点下可看到准星，按下□键即可对特定位置射击。利用主视点常常可以攻击到平时攻击不到的目标，比如飞在空中的敌人。

攻击

攻击分通常攻击和特技，除了打击系武器通常攻击外的所有攻击类型

都会消费PP，PP耗尽后则无法使用该攻击。PP会随着时间恢复，打击武器在命中敌方时也能恢复PP值。

装备品

改变角色的装备会使整个战斗方式都发生巨大变化，理解了各种装备的特性会给攻关带来便利。

关于武器

武器从长剑到步枪总共包含27种，各武器系统下除了威力、攻击范围的差别外，攻击动作的速度、空隙等都会直接影响到角色的举动。

武器的手势

武器有单手使用的单手武器和双手使用的双手武器，单手武器又细分为左手武器和右手武器。双手武器通常攻击力较高，攻击范围广。单手武器的长处是攻击间隙小，左右手武器可同时装备，根据情况随时切换。左手武器包含射击系和法击系，右手武器包含打击系和法击系，于是就存在“射击×打击”、“射击×法击”、“法击×打击”、“法击×法击”四种组合方式。此外，由于在使用左手武器时右手武器的PP值能缓缓回复，切换使用会让PP不会显得太紧张。

武器的攻击范围

打击系武器和射击系武器都有各自的攻击范围，攻击范围包含射程距离、攻击范围和同时命中数三项，不同的武器系统下会有明显差别。如长矛（スピア）虽然只能攻击正前方的目标，但距离非常远；双剑（ダブルセイバー）尽管判定距离短，可一次能攻击多名目标。

射程距离：对付擅长近身战的怪物，以射程距离长的武器会很有效。

攻击范围：横向攻击到的范围，能一次清扫怪物集团。

同时命中数：一次攻击能攻击到的怪物数量。

武器强化



每个行星的武器强化店可对武器进行最多10次的强化，每次强化必须消耗一个强化道具“強化用グラインダー”。强化后的武器不仅PP上限得到扩充，打击系武器和射击系武器的的攻击力、法击系武器的法击力也会获得提升。虽说本作的强化成功率已经提升到100%，可每次强化的上升数值并不一定，因此，在强化武器时最好使用S/L大法，以求每次的强化量都能让自己满意。

打击系武器

打击系武器是指斧、剑一类的近战武器，此类武器的特点是射程距离短，但对近处的敌人能以普通攻击配合技能使出威力巨大的连续打击，因为普通攻击不会消耗PP值，因此打击系武器的持久作战能力较强。通常攻击造成伤害时能回复PP，且造成的伤害越高，回复的PP值越多。所有打击系武器的属性都由该武器自身绑定，并不受到技能的影响。

武器名	武器特征
长剑（ソード）	双手武器，攻击动作迟缓、间隙较大，容易受到攻击的同时却有着强力的攻击输出和攻击范围，对付扎堆的怪物时用长剑是非常不错的选择。
钢拳（ナックル）	双手殴打的武器，距离极短，普通攻击一次只可打击一名怪物，攻击速度非常快，很容易形成连续攻击。
长矛（スピア）	突刺前方的矛，攻击与攻击间没有间隙，攻击距离远，能贯通多个敌人。缺点是几乎无法打到侧面的怪物。
双头矛（ダブルセイバー）	攻击力算不上高，但一次攻击就能造成多段命中。
大斧（アックス）	具有压倒性攻击力的武器，攻击力绝大，缺点是不容易命中敌方，挥舞时的动作也很迟缓。
双手剑（ツインセイバー）	挥舞起来的空隙较大，但可以用其后续弥补，用来对付单独出现的怪物会很好用。
双短剑（ツインダガー）	单发攻击力低，攻击的段数多，动作的连接几乎没有空隙，可对怪物轻松展开连击。
双手爪（ツインクロー）	攻击距离长，攻击速度一般，技能消费PP太快，不容易展开连续攻击。
片手剑（セイバー）	右手使用的单手武器，攻击力高，攻击间隙小，很容易使用。片手剑虽然有攻击距离的劣势，不过给左手装备上射击系武器可弥补这一缺陷。
短剑（ダガー）	距离极短，不容易命中怪物，但攻击动作几乎毫无破绽。攻击力低的劣势可以用多段打击来弥补。
单手爪（クロー）	种类少，可装备的职业少，在右手武器中算是距离较长的一种，加上攻击力较高，是较为好用的武器。
鞭子（ウィップ）	攻击力低，攻击范围广，能同时攻击到周围的大范围怪物，被包围时可借此脱身。
飞刀（スライサー）	距离长，能像射击系武器般使用，因为通常攻击不消费PP，可以利用射程在远处连发攻击。

射击系武器

可以远程攻击，装备大部分射击系武器时按下SELECT键，可以进入主视角模式。每一把射击系武器只能装备一个技能，装备的技能可以给武器附加属性，但也会消耗PP值。射击系武器的技能等级越高，属性值也就越高。

武器名	武器特征
步枪（ライフル）	射程远，攻击力不错，可以在怪物近身前就将其消灭。切换为主视点可让命中率大为提升。
散弹枪（ショットガン）	射程虽短，可攻击范围广，可同时攻击复数目标。对付单个怪物非常有力。
榴弹炮（グレネード）	射程短，不容易命中目标，但威力巨大，炮弹命中时还会对周围产生溅射伤害。
长弓（ロングボウ）	适合法师使用的射击系武器，距离远，有无视防御力的特性，对付防御力较高的怪物极为有利。
激光炮（レーザーカノン）	攻击范围窄，贯通性好，可用来对直线上的怪物进行有效打击，对付大体型、有多次命中判定的怪物也有很不错的效果。
双短铳（ツインハンドガン）	支持主视点瞄准的双手武器，攻击力虽低可射速快，综合输出并不低。
短铳（ハンドガン）	单手装备的武器，适合多种职业，既能攻击到上空的怪物，也能从远处破坏陷阱。
十字弓（クロスボウ）	比起长弓在威力和射程上都有不如，不过攻击间隙小，不能作为主力武器使用，用来支援右手武器是不错的选择。
投刃（カード）	向目标发出追向弹的射击武器，射程短，最大魅力在于命中率高。
机枪（マシンガン）	连射性优秀的武器，攻击力很低，由于射程短，请在靠近怪物时使用。
射导具（シャドゥーグ）	自动射击的武器，不消耗PP值。

法击系武器

法击系武器不直接对怪物造成伤害，必须依靠配备的技能进行攻击或回复，法术的威力由武器的法击力决定，但攻击范围和效果则是技能本身的固有反映。使用法击系武器必须消耗PP，因此请准备大量回复道具。

武器名	武器特征
双手杖（ロッド）	PP上限值大，法击力高，最多能配备4个技能。
片手杖（ウォンド）	PP和法击力逊于双手杖，配合左手武器可让PP的消耗情况得到缓解，最多装配2个技能。
魔导具（マドゥーグ）	左手装备的道具，能装配2两个技能，配合片手杖一起能让无法装备双手杖的职业也能使用四个技能。

属性

游戏中的怪物、武器、铠甲、技能均有炎、冰、雷、土、光、暗6种属性差别，相反的属性间会导致伤害增加，同属性则伤害减少，不具备任何属性的称之为无属性。

属性	相反属性	特征
炎	冰	能让对方陷入燃烧的异常状态中，炎属性的辅助技能可提高攻击力。
冰	炎	发射冷气，能让冰柱出现的属性。冰属性的攻击有一定几率让怪物陷入冻结状态，封锁其行动。同时冰属性的辅助技能也能影响敌我双方的防御力。
雷	土	发生电球，引发落雷的属性。敌方感电后攻击力会有所削减，辅助技能有影响命中率和回避力的效果。
土	雷	能够发生毒雾让对方陷入中毒状态，辅助技能可以减少来自敌方的伤害。
光	暗	能回复HP、异常状态的魔法，也能通过牺牲自己的身体去攻击，辅助技能可提高法击力和精神力。
暗	光	释放重力球，能让对方在感染异常状态的同时造成其伤害，辅助技能可通过牺牲HP来换得所有能力的提高。

JUST ATTACK

从《PSO》时代起就存在的系统，在打击系武器连续攻击时，一次攻击完毕的瞬间按下攻击键，就会发生“JUST ATTACK”。如果输入指令成功，角色的身体会发光，此时攻击力也比通常大。JUST ATTACK可连续使用，在技能中的输入也是有效的。通过普通攻击连接技能，最多可使出连续5次JUST ATTACK。

防御

当角色回避力高，怪物命中力低时，角色能够对怪物的打击和射击进行完全防御。成功防御一次不会受到其攻击附带的异常攻击的影响。防御时角色会有一定的硬直时间，所有武器防御所产生的硬直时间都是一样的。

JUST COUNTER

角色成功防御后按下攻击键，就可取消掉防御硬直发动反击。这里的攻击不仅局限于普通攻击，技能也是可以发动JUST COUNTER的。

武器技能

关于武器的技能方面可以在武器店内买到相关的技能书，不过有些也需要在迷宫中获得。在获得技能书后可以当场使用，并记录下来，每一个人物都可以最多保留36个技能，而如果想换掉的话也可以随时忘却，使其再次变成技能书，且所有技能的等级全部保留！但是由于职业限制，不可能说有一种职业可以将所有的技能都学到满级，此时如果玩家有需要可以通过本部的タイプセレクトカウンター处来进行转职使原先被锁定的技能等级再次增加。



当玩家在使用装备了的技能时需要消耗一定的PP值，PP值一旦消耗完毕那么该武器的技能将无法使用，至于恢复的方法有三种，分别是使用フォトンチャージ、等待和主动攻击敌人来恢复。

打击系武器和射击系武器的技能我们会在后文仔细探讨，这里先分析一下法击系武器的技能。

法击系武器的技能又称为魔法（テクニック），效果和威力随角色法击力的高低而变化，魔法有6种属性，每种属性又会再细分为6种，大部分魔法都是直接对怪物产生攻击效果，其中也有一些回复HP、恢复异常状态、强化能力值的回复系及辅助系魔法。

攻击系魔法

以爆炸、落雷等方式攻击怪物，可分为5个系统，各系统的攻击范围有所差别，判断好怪物的距离再使用吧。这些魔法基本上都能让怪物陷入状态异常。

系统	解说
普通系	向前方发射的魔法，攻击力高，根据属性的不同若干附带贯通效果，不过大部分都范围狭窄。
ラ系	攻击前方一定范围的魔法，能同时攻击多个怪物。要注意此类魔法对太靠近的怪物无法产生攻击判定。
ダム系	按住按键时向前方对象发动连续攻击的魔法，攻击范围较窄，接近怪物时可攻击复数目标。使用该类魔法时PP会持续消费。
ギ系	以角色为中心向四周发散的魔法，这种魔法必须在角色靠近怪物时才有效，射程虽短，却能攻击到背后或侧面的敌人，一次攻击能命中的敌人数目也很多。
ノス系	按住按键向怪物发动追向攻击，松开按键后魔法弹会炸裂开。该类魔法的命中率极高，缺点是魔法弹在追尾时角色无法行动。

回复系魔法

除了回复HP、恢复异常状态外，还能复活战斗不能的同伴。HP的回复量和对象数根据角色的法击力和技能等级变化。

辅助系魔法

提高我方能力值、降低敌方能力值的魔法，技能等级越高持续效果越长，能力值的变动也越大。其中还有能减轻打击或法击伤害的技能。

魔法的同属性加成

和打击系、射击系武器不同的是，法击系武器没有属性。不过当武器装填的魔法是同一属性时，各魔法的属性率都会提升，同时装填的同属性魔法越多，属性率的上升值越大。

角色创建

人类（ヒューマン）

各项能力值都非常平均，没有大的弱点。从攻击到回复的各种类型角色都能担当，可用的装备种类也非常多，因为自身的成长不会向着一个方向特化，所以在职业方面可往自己想强化的能力方向来选择。

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
B	B	B	A	B	A	A



新人类（ニューマン）

擅长魔法，法击力与精神力都非常优秀，因此比起其他任何一个种族都更适合法师这个职业。HP和防御力都很低的新人类在面对力量强悍的怪物时务必要保持距离。

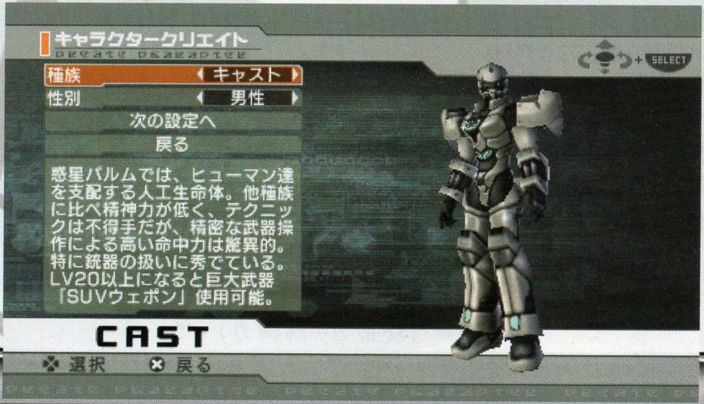
HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
C	C	A	S	C	S	S



机器人（キャスト）

命中率高，擅长使用射击系武器的种族，适合培养枪手和神枪手这两种职业。由于法击力和精神力较低，完全不适合使用法术，对攻击性魔法的抗性也很差。当角色等级在20以上时，还可以使用特别的SUV武器。将专门的SUV单元设置在EX插槽上即可使用。战斗中SUV槽蓄满时同时按□和△发动。从SUV武器传送到发射结束的这段时间内，角色无法移动，不过可以调转炮口方向，并全身处于无敌状态。

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
A	A	S	C	S	C	C



兽人（ビースト）

HP和攻击力都很突出，擅长接近战，向战士或格斗家的方向培养是不错的选择，装备上打击系武器深入敌阵，既能发挥自身战斗实力也能对法师系同伴提供援护。当角色等级在20以上时，能够变身为兽人ナノブラスト。要使用变身技能需要先在美容院中纹身，纹身无法像机器人的SUV单元一样自由拆卸，想更换必须重新纹身。变身按□+△发动，发动后能量槽不断下降，耗尽时变身解除。变身的效果有无敌、攻击上升、防御上升、速度上升四种，但付出的代价是变身时无法使用道具，HP不足时千万慎用。

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
S	S	C	B	A	B	B



职 业

选定种族、定义好造型后的最大问题就是选择职业。本作分战士（HU）、枪手（RA）、法师（FO）三种初级职业以及格斗家（FM）、神枪手（GM）、大法师（MF）、魔剑士（AM）、陷阱大师（PT）五种高级职业。职业之间除了能力值的修正不同外，可装备的武器也各有限定。同样一个角色会因为职业的不同而导致战斗风格发生巨大变化。

初级职业部分

战士（ハンター）

最基本的近战职业，HP、攻击力和防御力相对其他职业比较高，打击系武器技能最大可达20级，而射击、法击系武器技能最高只能到10级。

武器使用等级上限							
长剑	A	钢拳	A	长矛	A	双头矛	A
大斧	B	双手剑	A	双短剑	A	双手爪	B
片手剑	A	短剑	A	单手爪	B	鞭子	B
飞刀	A	步枪	B	散弹枪	不可	长弓	不可
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	B	短铳	B
十字弓	不可	投刃	不可	机枪	B	射导器	B
长杖	不可	短杖	不可	魔导器	B		

枪手（レンジャー）

最基本的远程职业，命中补正高，能使用各种射击系武器从远处狙击怪物。因为不擅长使用魔法，所以最好带上各种辅助道具，调整敌我双方

的攻防能力。虽说以枪械为主要攻击方式，不过使用打击系武器的能力也不错，被怪物接近后可切换武器来应对。

武器使用等级上限							
长剑	不可	钢拳	B	长矛	B	双头矛	B
大斧	不可	双手剑	B	双短剑	不可	双手爪	不可
片手剑	B	短剑	不可	单手爪	不可	鞭子	不可
飞刀	B	步枪	A	散弹枪	A	长弓	不可
榴弹炮	A	激光炮	A	双短铳	A	短铳	A
十字弓	A	投刃	不可	机枪	A	射导器	A
长杖	不可	短杖	B	魔导器	B		

法师（フォース）

最基本的法术职业，法击力和精神力比较出色，法术系武器技能可达20级，而打击和射击系武器技能只能到10级。

武器使用等级上限							
长剑	不可	钢拳	B	长矛	B	双头矛	B
大斧	不可	双手剑	不可	双短剑	A	双手爪	不可
片手剑	B	短剑	A	单手爪	不可	鞭子	A
飞刀	B	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	A
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	B	短铳	B
十字弓	不可	投刃	A	机枪	B	射导器	B
长杖	A	短杖	A	魔导器	A		

高级职业部分

格斗家（ファイマスター）

高级近战职业，战士等级达到7级可以转职。HP和攻击力是所有职业中的最高级别，不过精神力低下，对魔法系攻击的抗性很差。打击系武器技能等级上限为30，射击系武器技能为20级，法术系武器技能为10级。

武器使用等级上限							
长剑	S	钢拳	S	长矛	S	双头矛	S
大斧	S	双手剑	S	双短剑	A	双手爪	A
片手剑	S	短剑	A	单手爪	A	鞭子	不可
飞刀	S	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	不可
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	不可	短铳	A
十字弓	不可	投刃	不可	机枪	A	射导器	A
长杖	不可	短杖	不可	魔导器	A		

神枪手（ガンマスター）

高级远程职业，要求枪手等级达到7级才可以转职。命中力比较高，能使用众多S级射击系武器。比起枪手来，神枪手的HP更叫人在近身战中放心。射击系武器技能等级上限为30，打击系等级为20，法术系上限为10级。

武器使用等级上限							
长剑	不可	钢拳	A	长矛	A	双头矛	A
大斧	不可	双手剑	A	双短剑	不可	双手爪	不可
片手剑	A	短剑	不可	单手爪	不可	鞭子	不可
飞刀	A	步枪	S	散弹枪	S	长弓	不可
榴弹炮	S	激光炮	S	双短铳	S	短铳	S
十字弓	S	投刃	不可	机枪	S	射导器	S
长杖	不可	短杖	A	魔导器	A		

大法师（マスターフォスー）

历练的高级法师，要求法师等级达到7级才可以转职。法击力和精神力的补正为全职业中最高，通过魔法展开的攻防战几乎没有弱点。虽然大法师能装备若干打击武器和射击武器，但贫血的他依旧不适合接近战。法术系技能等级上限为30，射击系为20，打击系为10级。相比起其他收集武器的职业来说，大法师的众多强力魔法才是最大魅力。

武器使用等级上限							
长剑	不可	钢拳	A	长矛	A	双头矛	A
大斧	不可	双手剑	不可	双短剑	S	双手爪	不可
片手剑	A	短剑	S	单手爪	不可	鞭子	S
飞刀	A	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	S
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	不可	短铳	A
十字弓	不可	投刃	S	机枪	A	射导器	A
长杖	S	短杖	S	魔导器	S		

魔剑士（アクロマスター）

很全面的职业，近战、远程、法术无所不能，要求战士等级达到4，枪手等级达到2，法师等级达到4（缺一不可）才可以转职。虽然在能力方面没有特长，但是却拥有快速使用技能的特殊能力，尤其是在使用吟唱时间较长的法术时，优势比较明显。由于自身的回避补正很高，所以不容易被怪物打中。该职业的攻击虽以打击系为主，但法击力也非常不错。魔剑士的打击系和射击系武器技能等级均可达到30级，辅助性法术技能也可达到20，只有攻击性法术等级上限被限制到了10级。和其他高级职业相比，魔剑士所能使用的S级武器种类也是最丰富的。

武器使用等级上限							
长剑	不可	钢拳	A	长矛	不可	双头矛	A
大斧	不可	双手剑	S	双短剑	S	双手爪	S
片手剑	S	短剑	S	单手爪	S	鞭子	S
飞刀	S	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	不可
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	S	短铳	S
十字弓	不可	投刃	A	机枪	S	射导器	A
长杖	不可	短杖	S	魔导器	S		

陷阱大师（プロトランザー）

使用陷阱的上级职业，可使用的武器种类比较少，但可以设置各种不同效果的陷阱展开广范围的攻击，这是其他职业所不具备的。不过陷阱大师的回避力和精神力都很低，需要通过道具或辅助技能弥补。要求转职条件为战士等级4、枪手等级4、法师等级2。技能等级方面，打击系和射击系武器技能均可达到30级，攻击性法术等级上限为20，辅助性法术等级上限为10。

武器使用等级上限							
长剑	S	钢拳	S	长矛	S	双头矛	S
大斧	S	双手剑	不可	双短剑	不可	双手爪	S
片手剑	不可	短剑	不可	单手爪	不可	鞭子	不可
飞刀	不可	步枪	S	散弹枪	S	长弓	S
榴弹炮	S	激光炮	S	双短铳	不可	短铳	不可
十字弓	不可	投刃	不可	机枪	不可	射导器	不可
长杖	S	短杖	不可	魔导器	不可		

各项参数介绍

HP 受到伤害的计量单位，一旦为0时则会战斗不能。

攻击力 影响到近战与远战对敌人所造成的伤害值，部分有要求的装备也需要一定的攻击基础。

命中力 影响到近战与远战的武器对敌人的命中。部分有要求的装备也需要一定的命中基础。

法击力 影响到魔法对敌人造成的伤害值与恢复效果，部分有要求的装备也需要一定的法击基础。

防御力 影响到被近战或远战敌人攻击所造成的伤害值，部分有要求的装备也需要一定的防御基础。

回避力 影响到敌人近战与远战的武器对于自身的命中。

精神力 影响到被法术攻击时所受到的伤害值。

持久力 只被装备和职业的修正所影响，持久力越高，异常状态抗性越强，即死法术命中的概率越低。

基本伤害计算公式为：

伤害值＝（攻击力－防御力）/5

1 如果是计算法术攻击，则分别用法击力和精神力来代替之前的攻击力和防御力；

2 会心一击、及时攻击和回避攻击时，伤害值×150%。及时攻击则是在使用目前所装备的武器时，根据每款武器具体的设定，大概在位于每一招结束前的最后一刹那再次按下攻击键，若是人物身上有闪光，则表示成功。而回避攻击则是在回避的一瞬间按下攻击键，效果同及时攻击。

3 如果使用的是技能攻击，由于技能攻击对攻击力或法击力有加成，此时直接在攻击力或法击力上乘以对应的倍率即可。

4 如果是属性相克，则要在攻击力或法击力上乘以（100%+−（属性值+5%）/150%）。属性值的大小可直接在装备上查看。其相克的关系具体为"火−冰"、"雷−土"、"光−暗"，而没有互相关系的属性则没有相关攻击的修正。

由上面的公式可以发现，在众多影响要素里面，属性值占据了很大的一部分，拥有几把多元化的属性武器根据每个敌人不同的属性弱点而对症下药也是这款游戏大幅提高伤害的必须要素之一。



CAST专用插件

如果玩家们选择的是机器人种族，那么到了20级之后就可以装备SUVウェポン插件，在之后的战斗中便可以积蓄能量，当能量槽满了之后就可以召唤出强力的SUV武器。不同的插件也代表着不同的武器，根据自己的喜好可以去防具店任意购买，也可以在迷宫中随机掉落。

插件名	入手途径	SUV武器效果
ヘーゲルバスター	商店有售	大型机枪扫射攻击
ラファールバスター	商店有售	大型机枪齐射攻击
ブリッツバスター	商店有售	大型激光炮扫射攻击
グロームバスター	商店有售	大型激光炮齐射攻击
メテオバスター	商店有售	大型机甲乱舞攻击
シュトルムバスター	商店有售	大型导弹齐射攻击，可能使目标燃烧
ギガス・エスパダ	任务"圣地夺还S"	挥舞巨型大剑攻击
ギガス・ファウスト	任务"同盟军本部夺还C"BOSS奖励	挥舞巨型铁拳攻击
アセンション・ギフト	任务"踊る珍鸟"BOSS奖励	军事卫星支援攻击
ヘーゲル・アタッカー	任务"エンドラムの残党B"	大型机枪扫射攻击
ラファール・アタッカー	任务"グリナビートC"	大型机枪齐射攻击
ブリッツアタッカー	任务"同盟军本部夺还B"BOSS掉落	大型激光炮扫射攻击
グロームアタッカー	协力任务"同盟军本部夺还B"	大型激光炮齐射攻击
ラピアフリューゲ	任务"生态系の保护S"	范围内己方成员全回复
メテオアタッカー	任务"冰雪の洞窟S"	大型机甲乱舞攻击
シュトルムアタッカー	协力任务"夺われた破坏兵器B"	大型导弹齐射攻击，可能使目标燃烧
パラディ・カタラクト	任务"SEEDの胎动S"	军事卫星支援攻击

SUV武器比起其他种族来说不仅威力巨大且不失华丽，但是这也是要付出一点代价的，每一个SUV武器都要占据掉玩家身上的一个插件槽，因此很多诸如翅膀之类的插件就无法装备，这可以说得上是美中不足的一点。

值得一提的是游戏中开始选定的同伴其实是可以换掉的，位于Gコロニー的PMグッズ商店里玩家可以买到各种型号的同伴的插件，选择好了一个并买下来之后在マイルーム中便可以更换。而当更换完毕之后是不可以再次换回来的，如果需要重新更换则要到商店去再次购买。

在迷宫里有一个好的同伴就仿佛如虎添翼，根据玩家自行决定的角色特点来适当选择能拥有能弥补其缺点的同伴也是游戏的乐趣之一。在这里，同伴也是有能量槽的，当能量槽蓄满之后她还会自动召唤出强力的SUV武器为玩家助阵！

GH410

擅长大剑和双手剑的攻击，还可以使用恢复魔法来帮助玩家与自己，属于战士型同伴。SUV武器为ギガス・エスパダ插件的效果。



GH420

擅长钢拳、单手爪和片手剑的攻击，与GH410比较更偏重与战斗，也使用恢复魔法来帮助玩家与自己。SUV武器为ギガス・ファウスト插件的效果。



GH430

擅长激光炮、短铳和片手剑的攻击，可使用恢复魔法，适合远程攻击。SUV武器为ラファール・アタッカー插件的效果。



GH440

擅长长矛、散弹枪、榴弹炮和长弓的攻击，专业的远程攻击伙伴，由于没有恢复魔法，所以生存方面较为落后。SUV武器为ブリッツアタッカ—插件的效果。



GH450

擅长使用火属性魔法的攻击，拥有回复魔法，但是不擅长近身战斗，法师型的同伴。SUV武器为シュトルムアタッカ—插件的效果。



GH470

擅长使用多魔法的长杖和长弓的攻击，回复魔法较为出色，最多的还是用来辅助。SUV武器为ラピアフリューゲ插件的效果（范围内全回复）。



GH480

擅长使用长矛、片手剑和步枪进行攻击，也拥有回复魔法，属于全能型的同伴。SUV武器是パラディ・カタラクト插件的效果。剧情模式完成第4章后可以在商店购买GH480插件。



GH490

擅长双手剑和大斧的攻击，且威力惊人，也拥有回复魔法。可以说是全火力型的同伴。SUV武器为アセンション・ギフト插件的效果。剧情模式通关一次后即可在商店购买GH490插件。



都市

游戏中一共分为ガーディアンズ・コロニ— 、惑星パルム、惑星ニュ—デイズ、惑星モトゥブ四个星球，后面三个星球的主要设施基本一致，都是由ショップ（商店）、ミッションカウンタ—（关卡任务） 和各支部组成。而在主基地ガーディアンズ．コロニ—里，特有设施将会多得多。在商店内，除了拥有与其他星球相同的武器店、防具店、服装店、道具店和武器强化店的各店面之外还专门设有PM店和整容店。此外，在本部内除了与一般各支部一样可以接受任务外还可以在蓝色的NPCタイプセレクトカウンタ—处进行职业的转职，具体要求可以参考职业介绍部分。主基地里的第三项マイル—ム则是“我的房间”。

我的房间

在我的房间内总体可以分为5大功能：1.仓库，在里面玩家可以存放武器道具之类共计300种。2.ドレッシングル—ム（更衣室），在商店或者是

迷宫中都有可能会取得各种服装，只要性别以及种族相对应就可以在里面随时进行更换。 3.ビジフォン（商务电话），在这里面玩家可以查找相关的专业用语、游戏剧情以及一系列的帮助等等，属于面向于新手玩家的贴心设定。 4.プレイ实绩（玩家成绩），这里玩家可以找到很多关于游戏中创造的一系列的成绩，按顺序分别是游戏记录、任务达成记录、怪物讨伐记录、武器收集记录、称号获得记录和受取称号达成报酬，种类繁多，属于完美型玩家必定要研究的项目。 5.パートナーマシナリー（同伴），用于查看同伴的具体资料，修改同伴名字以及更换同伴。 6.外に出る（外出）。

主菜单说明

当在玩家可以进行自由活动的时候按下START键就可以弹出游戏的主菜单，从左往右一个有6大项：

1 キャラクター情报（角色情报）， 此项目展开后又会分为4个项目，分别是①ステータス(状态数值)，由上往下分别表示的是等级、种族及性别、职业、生命、基本攻击力、基本命中力、基本法击力、基本防御力、基本回避力、基本精神力、基本持久力、经验值、距离升级所需的经验以及金钱；②装备品一览，这里的选项可以观看到玩家目前身上所装备的武器、防具、道具及衣服；③フォトンアーツ一览（装备技能一览），在这里玩家可以观看到目前身上所装备的技能书，共计36种，如果对着某项技能按◯键之后可以决定是否要忘却该技能并转换为技能书。④タイプ一览（职业一览），用于查看游戏中的各种职业信息和玩家各职业的修炼成果。

2 所持品， 这一项目里面的所持品一共被分为了5类，按左右键可以来回切换，分别是武器、防具插件、道具、衣服和强化道具。在武器栏里当选择了某样武器并按◯键后会出现：パレット入れ替え（调用该武器至快速切换栏）、フォトンアーツをリンク（选择武器技能）、PP回复アイテムを使う（对该武器使用PP回复药）、置く（扔掉）、返る（返回）。防具栏选定之后则出现的是：防具を装备する（装备该防具）、はずす（卸下该防具或插件）、防具にセットする（装备插件）、置く（扔掉）、返る（返回）。道具栏的某个道具被选定之后则是：パレット入れ替え（调用该道具至快速切换使用栏）、使う（使用）、置く（扔掉）、返る（返回）、习得する（学习该技能 *技能书专用）。而最后两项衣服与强化道具则不可以进行任何操作。当光标停在武器或者防具插件身上时屏幕的左下角会显示出该武器防具的具体参数，按L或R时可以翻页。武器情报由上往下依次记载了：1页，武器等级及名称、制造公司及改造等级（最高10级）、PP值、攻击力、命中力、属性、装备此武器所需的基本攻击力；2页，武器目前使用的技能、消费PP、攻击力、命中力、通常攻击、攻击力、命中力。3页，武器的介绍、武器的稀有度。防具情报则依次记载了：1页，防具等级及名称、制造公司、防御力、回避力、精神力、持久力、装备此防具所需的基本防御力；2页，此防具可以安装的插槽种类级安装情况、防具的属性；3页，防具的介绍、防具的稀有度。当光标指向插件时也可以通过按select来观看具体情报：1页，名称、等级和制造公司、插槽类型、攻击力、命中力；2页，特殊效果；3页，插件的介绍、插件的稀有度。

3 マップ（地图）， 只可以在迷宫状态下使用，L键可以放大，R键可以缩小，十字键用来调整位置。

4 パーティー(组队)， 可以用来组织同伴一起自由冒险，但在故事模式里的剧情模式下都有规定的组队人员，不然剧情将无法进行。パーティー的选项在单机与联机模式下共有两种不同的选择。单击模式下有パーティー结成（选择组队人员）、パーティー解散（队伍解散）。在选择パーティー结成之后会出现选人画面，在画面的右上角有着各人的描述，由上到下分别是姓名、种族和性别、职业、介绍。而在联机模式下则有パーティー结成(选择组队人员)、メンバの除外（提出成员）、メンバの所在（成员所在位置）、能力や装备を见る（观看别人的能力与装备）、返る（返回）。在画面的右边的两个方框分别表示着玩家名字、经过时间、物品的分配规则；金钱、稀有道具、经验值以及近战远战法击三种类型技能的成长倍率。

5 システム（系统）， 此选项展开时又会出现4个子菜单，分别为①オプション（设定），游戏里所有的相关设定全部在这里集结，从上到下分别是：文字表示速度，有瞬间表示与普通两种选择；BGMボリューム（背景音大小选择），可从最大10调至静音1；SEボリューム（效果音大小选择），可从最大10调至静音1；レーダーマップ表示（雷达地图表示），第一项为固定地图，第二项为随玩家视角旋转而旋转；ボタン详细表示（按键功能详细表示），分别是永远表示、一段时间表示和关闭；メインメニュのカーソル位置（主菜单里光标的位置），分别为保存上次退出时光标的位置和不保存；キャラクター情报表示（迷宫中队友的情报表示），分别为表示名字、表示名字+等级、不表示；カメラ操作（视角移动操作），简单来说就是决定用十字键移动视角时是否采用反转操作。第一项的追尾カメラ是调整十字键的操作，第二项则是调整按下select后的主视角移动操作；片手武器/テクニック切り替え（单手武器与魔法的切换），顾名思意就是指当想切换单手武器或魔法时是选择按住不动为切换还是按一下就直接切换；ロックオン（锁定），是指近战靠近敌人时的锁定键L键是按住不动为锁定还是按一下直接锁定；Rボタン/Lボタン设定（R/L对调设定），可以用来将R/L键的功能位置对调，第一项是默认，第二项则是对调；返る（返回）；初期设定に戻す（调整至初期设定）。②ストーリーモードへ切り替える（剧情模式与练级模式的互相转换），迷宫中不可。③ミッション放弃（任务放弃），只在迷宫中有效。④ゲーム终了（结束游戏）。

6 セーブ（记录）

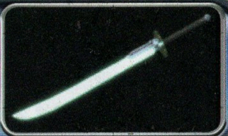
技能全分析

打击系武器

打击系武器技能非常丰富，不仅威力强大，而且动作也是相当华丽，根据技能特点，可以分为以下几类（每种类型在游戏中都有对应的图标）：

- **强击型，** HIT数少，攻击范围窄，但是单发攻击力高，适合对付单个或者密集的多个怪物。
- **突进型，** HIT数少，攻击范围不大但攻击距离远，适合对付站成一条直线的怪物，还附带快速移动的功能。
- **圆周型，** HIT数少，攻击距离不够远但攻击范围能覆盖到四周，适合站在怪物群中迅速片杀。
- **连击型，** 攻击范围和攻击距离都很一般，但是HIT数多，适合对付体积较大的怪物或者BOSS。
- **浮空型，** 对目标有浮空效果，可对被浮空的怪物进行空中追打，要注意某些类型的怪物不吃浮空效果。

长剑（ソ-ド）



武器技能

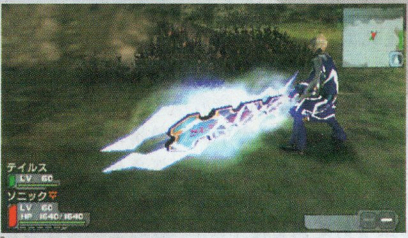
技能名称	グラビティブレイク（Gravity Break）					
LV10一段攻击	威力修正	360%x2	消费PP	18	命中修正	70%
LV20二段攻击	威力修正	380%x1	消费PP	18	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	400%x1	消费PP	18	命中修正	70%
入手途径	称号“スキルマスター”奖励					

威力非常高，泛用性广，无论杂兵还是BOSS都可以应对，只是相对出招较慢，对于灵活型的敌人不易命中。

技能名称	スピニングブレイク（Spinning Break）					
LV10一段攻击	威力修正	185%x2	消费PP	12	命中修正	60%
LV20二段攻击	威力修正	195%x1	消费PP	12	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	205%x2	消费PP	12	命中修正	80%
入手途径	任务“同盟军本部夺还”					

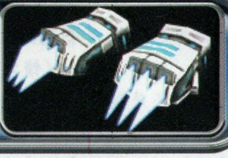
此技能出招较快，一定程度上弥补了长剑攻速慢的缺点，且威力不俗。

技能名称	トルネードブレイク（Tornado Break）					
LV10一段攻击	威力修正	150%x1	消费PP	14	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	160%x1	消费PP	14	命中修正	75%
LV30三段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	14	命中修正	85%
入手途径	商店购买					



用长剑进行360°的剑气攻击，无论是威力还是范围都算得上是上等，尤其是在一堆杂兵的情况下更能体现出它的优势。

钢拳（ナックル）



武器技能

技能名称	ボッガ・ダンガ					
LV10一段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	14	命中修正	73%
LV20二段攻击	威力修正	170%x2	消费PP	14	命中修正	87%
LV30三段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	14	命中修正	87%
入手途径	商店购买					

攻速快，威力高，只是在攻击范围方面略显不足，对于连击的时机也有一定要求，对付单体敌人是不二的选择。

技能名称	イック・ヒック					
LV10一段攻击	威力修正	342%x4	消费PP	18	命中修正	100%
LV20二段攻击	威力修正	382%x4	消费PP	18	命中修正	100%
LV30三段攻击	威力修正	422%x1	消费PP	18	命中修正	100%
入手途径	称号“爆炎の指挥者”奖励					

HIT数多，攻击高，无论是什么敌人统统适用，只是第三段攻击威力过高所以发动时间较长，总体来说此技能可谓不折不扣的超级实力派。

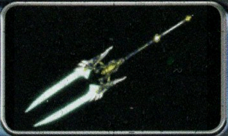
技能名称	ボッガ・ズッバ					
LV30一段攻击	威力修正	260%x4	消费PP	18	命中修正	90%
入手途径	任务“生态系の保护S”					

该技能只能发动一段攻击，发动之后会进行一个较长时间的蓄力过程，之后会向前方小范围全力突进攻击，威力惊人，且具有浮空效果。

技能名称	ボッガ・ロバット					
LV10一段攻击	威力修正	170%x4	消费PP	16	命中修正	78%
LV20二段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	16	命中修正	78%
LV30三段攻击	威力修正	190%x4	消费PP	16	命中修正	78%
入手途径	任务“砂尘の机械战士S”					

360°全方位攻击，缺点是范围较小，由于HIT数较多所以视觉冲击较为华丽，只是实战中很少会有用武之地。

长矛（スピア）



武器技能

技能名称	ドゥース・ダッガズ					
LV10一段攻击	威力修正	140%x2	消费PP	12	命中修正	69%
LV20二段攻击	威力修正	150%x3	消费PP	12	命中修正	86%
LV30三段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	12	命中修正	87%
入手途径	任务“狂信者の社”					

该技能威力一般，到了后两段之后威力相对提高，攻击距离较长，但范围并不大，属于比较普通的技能。

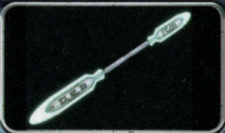
技能名称	ドゥース・マジャーラ					
LV10一段攻击	威力修正	155%x3	消费PP	18	命中修正	72%
LV20二段攻击	威力修正	165%x4	消费PP	18	命中修正	72%
LV30三段攻击	威力修正	175%x1	消费PP	18	命中修正	72%
入手途径	称号“天驱ける狂战士”奖励					

一段与二段攻击都是非常强力的攻击手段，尤其是第二段的地面突刺异常强大，第三段的攻击范围很广，总体来说这套技能不但威力强劲且不失华丽，对于长矛来说可以是最高端的技能。

技能名称	ドゥース・ロバッド					
LV10一段攻击	威力修正	190%x1	消费PP	14	命中修正	62%
LV20二段攻击	威力修正	210%x2	消费PP	14	命中修正	72%
LV30三段攻击	威力修正	230%x2	消费PP	14	命中修正	82%
入手途径	商店购买					

360°的范围攻击，最后的两段攻击威力很大，但是该技能攻速较慢，一般很少作为使用。

双头矛（ダブルセイバ-）



武器技能

技能名称	スパイラルダンス（Spiral Dance）					
LV10一段攻击	威力修正	115%x3	消费PP	16	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	125%x2	消费PP	16	命中修正	74%
LV30三段攻击	威力修正	135%x3	消费PP	16	命中修正	84%
入手途径	称号“SEED调查部所属”奖励					

双头矛的普通攻击技能，HIT数较多，且范围极广，只是攻击距离稍有欠缺，且连击的时机也较难把握。

技能名称	アブソリュートダンス（Absolute Dance）					
LV10一段攻击	威力修正	360%x1	消费PP	12	命中修正	60%
LV20二段攻击	威力修正	210%x4	消费PP	12	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	370%x1	消费PP	12	命中修正	80%
入手途径	称号“永远の旅人”奖励					

该技能威力巨大，只是发动的时间方面比较苛刻，第一段的攻击需要跳到空中进行长时间的蓄力，在此很可能会被敌人中断，但如果能利用站位等优势来运用好此技能，那么它一定会成为强力的杀伤手段。

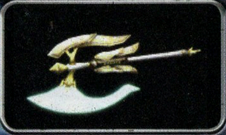
技能名称	トルネードダンス（Tornado Dance）					
LV30一段攻击	威力修正	220%x4	消费PP	20	命中修正	75%
入手途径	称号“旋风の斩击者”奖励					

旋转双头矛进行突击攻击，威力较高，且突击距离极长、速度极快，当有难对付的敌人时可以用此技能进行周旋，只是方向较难掌握。

技能名称	グラビティダンス（Gravity Dance）					
LV10一段攻击	威力修正	110%x4	消费PP	14	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	120%x2	消费PP	14	命中修正	74%
LV30三段攻击	威力修正	130%x1	消费PP	14	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

双头矛的360°攻击技能，第一段的HIT数高达4下，同时也具有良好的牵制作用，只是随着段数的增加实用性也越来越弱，所以一般都以第一段攻击作为主打。

大斧（アックス）武器技能



技能名称	アンガ・レッダ					
LV10一段攻击	威力修正	120%x2	消费PP	16	命中修正	65%
LV20二段攻击	威力修正	140%x2	消费PP	16	命中修正	75%
LV30三段攻击	威力修正	160%x1	消费PP	16	命中修正	85%
入手途径	任务“胞子の丘陵S”					

攻击方式面向的是单体怪物，威力方面还算可观，攻速与斧的其他技能比起来较快，并且具有浮空和吹飞两种特殊效果。

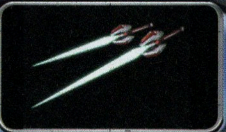
技能名称	アンガ・ドゥガレガ					
LV10一段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	18	命中修正	70%
LV20二段攻击	威力修正	200%x1	消费PP	18	命中修正	80%
LV30三段攻击	威力修正	230%x2	消费PP	18	命中修正	90%
入手途径	商店购买					

该技能的特点就是突进攻击，但是也有出招慢、距离近等缺点，在突进攻击之后伴随的是强力的吹飞效果，如果一套连击下来威力也是极为巨大的。

技能名称	アンガ・ジャブロッガ					
LV30一段攻击	威力修正	250%x2	消费PP	32	命中修正	70%
入手途径	称号“怪力の破坏者”奖励					

恐怖的蓄力时间！该技能的蓄力时间绝不亚于其它任何技能，发动之后会进行长距离的跳跃震压攻击。此技能不论是在发动时间还是距离的判断上都是异常艰难。

双手剑（ツインセイバ-）武器技能



技能名称	スプレンダークラッシュ（Splendor Crush）					
LV10一段攻击	威力修正	145%x1	消费PP	16	命中修正	76%
LV20二段攻击	威力修正	155%x2	消费PP	16	命中修正	76%
LV30三段攻击	威力修正	165%x3	消费PP	16	命中修正	76%
入手途径	联机任务“兽と机械の狂乱S”					

威力逐步提升，HIT数也逐步增加，出招也较快，平均性能非常良好，实战方面极为实用。

技能名称	アサルトクラッシュ（Assault Crush）					
LV10一段攻击	威力修正	225%x2	消费PP	12	命中修正	76%
LV20二段攻击	威力修正	235%x2	消费PP	12	命中修正	76%
LV30三段攻击	威力修正	245%x4	消费PP	12	命中修正	76%
入手途径	联机任务“兽と机械の狂乱S”					

面向于单体的强力攻击技能，动作华丽，威力不俗，攻击速度也很快，对付单体敌人的话推荐使用。

技能名称	クロスハリケーン（Cross Hurricane）					
LV10一段攻击	威力修正	170%x4	消费PP	14	命中修正	60%
LV20二段攻击	威力修正	180%x4	消费PP	14	命中修正	70%
LV30三段攻击	威力修正	190%x3	消费PP	14	命中修正	80%
入手途径	称号“总合调查部所属”奖励					

极其厉害的技能！一段二段攻击消灭杂兵是不二之选，攻速快，蓄力时间短，还有就是其强大的威力加上极高的HIT数，由此几乎让它成为了双手剑最实用的技能。第三段攻击威力极高，只是需要较长时间的蓄力，在灵活型的敌人面前不推荐使用。

技能名称	ライジングクラッシュ（Rising Crush）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x2	消费PP	16	命中修正	70%
LV20二段攻击	威力修正	170%x3	消费PP	16	命中修正	84%
LV30三段攻击	威力修正	180%x3	消费PP	16	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

一二两段将敌人挑飞至空中，加上最后一段的吹飞效果对付敌人从安全性来说是非常之高的，全段命中后威力也很可观。

双短剑（ツインダガ-）武器技能



技能名称	モウブセイレンザン（猛舞连凄斩）					
LV10一段攻击	威力修正	145%x4	消费PP	12	命中修正	59%
LV20二段攻击	威力修正	155%x3	消费PP	12	命中修正	69%
LV30三段攻击	威力修正	165%x3	消费PP	12	命中修正	79%
入手途径	任务“遗迹の奥に眠るモノ”					

威力属于一般化，由于技能的三段都是前方的斩击攻击，所以有敌人处在玩家的左右两旁则需要留意。

技能名称	レンガチュウジンショウ（连牙宙刃翔）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	14	命中修正	65%
LV20二段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	14	命中修正	75%
LV30三段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	14	命中修正	85%
入手途径	任务“暗黑の卫星”					

应该算得上是双短剑里面最华丽的技能了，不过该技能一般用作表演，实际作战方面用得并不是那么得心应手。

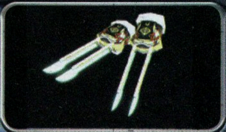
技能名称	レンカイブヨウザン（连回舞踊斩）					
LV10一段攻击	威力修正	116%x3	消费PP	16	命中修正	73%
LV20二段攻击	威力修正	128%x2	消费PP	16	命中修正	83%
LV30三段攻击	威力修正	138%x4	消费PP	16	命中修正	93%
入手途径	任务“暗黑の卫星”、“SEEDの胎动”					

双短剑的360°攻击，威力虽然不是非常高，但是其攻击速度却是非常之快，当有大批敌人围剿的时候可以发挥出很理想的效果。

技能名称	ヒショウジンレンザン（飞翔刃连斩）					
LV10一段攻击	威力修正	190%x3	消费PP	14	命中修正	76%
LV20二段攻击	威力修正	200%x3	消费PP	14	命中修正	76%
LV30三段攻击	威力修正	210%x4	消费PP	14	命中修正	85%
入手途径	商店购买					

具有非常强的挑飞效果，伤害方面在双短剑里也是算得上数一数二，只是当发动技能时人物是不可以移动的，此时需要多留心身边的杂兵。

双手爪（ツインクロ-）武器技能



技能名称	ブクウレンセンガ（舞空连闪牙）					
LV10一段攻击	威力修正	135%x2	消费PP	12	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	145%x2	消费PP	12	命中修正	74%
LV30三段攻击	威力修正	155%x1	消费PP	12	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

跳跃至空中后再以俯冲攻击敌人，该技能的威力一般，各HIT之间的间隔时间较长，容易被中断，一般不宜使用。

技能名称	レンザンセイダンガ（连斩星弹牙）					
LV10一段攻击	威力修正	170%x4	消费PP	16	命中修正	67%
LV20二段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	16	命中修正	77%
LV30三段攻击	威力修正	190%x1	消费PP	16	命中修正	87%
入手途径	和NPCネーヴ完成自由任务					

第一段突进攻击的4HIT攻击威力相当，移动距离也比较长，比较安全，而到了二三段相对来说就显得与第一段稍有差距，威力改善并不大，实战方面较令人失望。

技能名称	チュウエイジトッシン（宙泳地突震）					
LV10一段攻击	威力修正	220%x3	消费PP	14	命中修正	71%
LV20二段攻击	威力修正	230%x3	消费PP	14	命中修正	81%
LV30三段攻击	威力修正	240%x1	消费PP	14	命中修正	91%
入手途径	称号“神速の曲杀者”奖励					

双手爪的最强技能，一二段突进攻击威力大，HIT数多，清理杂兵必备，而到了第三段攻击则是本武器的最强攻击，只是发动前的准备时间太

长，很容易被中断，如果是杂兵战的话这段发动的成功率并不是太高。

技能名称	レンザンセンショウガ（连斩潜升牙）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	15	命中修正	84%
LV20二段攻击	威力修正	170%x2	消费PP	15	命中修正	94%
LV30三段攻击	威力修正	180%x3	消费PP	15	命中修正	104%
入手途径	任务"月下の翼獣"					

威力非常可观，攻击方式是将敌人挑飞后再实施一系列的追打，对付单体敌人有不错的效果。

片手剑（セイバ-）

武器技能



技能名称	グラビティストライク（Gravity Strike）					
LV10一段攻击	威力修正	130%x3	消费PP	16	命中修正	68%
LV30二段攻击	威力修正	150%x4	消费PP	16	命中修正	88%
入手途径	称号"怒れる战士"奖励					

华丽兼实用为一身的技能。两段攻击具有7HIT的连击数，可以有效的牵制敌人，无论是一群敌人还是单个的敌人都能实施有效的打击，而威力方面也能让人接受。

技能名称	スピニングストライク（Spinning Strike）					
LV10一段攻击	威力修正	260%x2	消费PP	14	命中修正	84%
LV30二段攻击	威力修正	300%x2	消费PP	14	命中修正	104%
入手途径	在下载任务中用1个ウェポンズバッジ交换					

片手剑最强的攻击技能。不仅威力壮观而且命中也是非常高，可以用作片手剑的主打技能。



技能名称	ライジングストライク（Rising Strike）					
LV10一段攻击	威力修正	140%x2	消费PP	12	命中修正	60%
LV30二段攻击	威力修正	160%x1	消费PP	12	命中修正	80%
入手途径	商店购买					

刚开始就拥有的技能，第二段攻击的吹飞效果威力强大效果明显，很多时候都可以用来突破敌兵。

短剑（ダガ-）

武器技能



技能名称	ブテンシュンレンザン（舞转瞬连斩）					
LV10一段攻击	威力修正	140%x4	消费PP	16	命中修正	70%
LV30二段攻击	威力修正	160%x4	消费PP	16	命中修正	90%
入手途径	任务"圣地夺还"					

该技能速度非常之快，二段攻击拥有8HIT也是少见，最后的吹飞效果也 玩家带来了更加安全的空间。

技能名称	ヒカイシュウハザン（飞怀蹴破斩）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x4	消费PP	14	命中修正	78%
LV30二段攻击	威力修正	180%x3	消费PP	14	命中修正	78%
入手途径	任务"生态系の保护"					

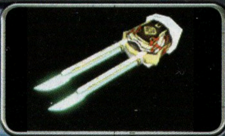
使用回旋斩对敌人进行攻击，本身的特点并不多，威力也属于普通化。

技能名称	シュンブショウレンザン（瞬舞升连斩）					
LV10一段攻击	威力修正	220%x2	消费PP	14	命中修正	72%
LV30二段攻击	威力修正	240%x1	消费PP	14	命中修正	97%
入手途径	商店购买					

威力较其他的两个技能有了很大的提升，只是攻击范围较小。

单手爪（クロ-）

武器技能



技能名称	ショウセントツザンガ（升闪突斩牙）					
LV10一段攻击	威力修正	80%x3	消费PP	14	命中修正	64%
LV30二段攻击	威力修正	100%x4	消费PP	14	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

先将敌人挑飞，之后再以吹飞技能将敌人打至远处，范围较小，但HIT数令人满意，并具有一定的视觉冲击，只是威力不是那么尽人意。

技能名称	センテンカンザンガ（闪转贯斩牙）					
LV10一段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	12	命中修正	70%
LV30二段攻击	威力修正	200%x1	消费PP	12	命中修正	70%
入手途径	任务"凶飞兽讨伐"					

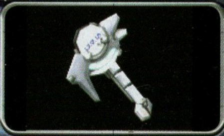
突进攻击后追加跳跃攻击，比较容易被敌人中断，威力较ショウセントツザンガ有所好转，但是总体依然不太好用。

技能名称	ブクウサイエンザン（舞空碎圆斩）					
LV10一段攻击	威力修正	157%x3	消费PP	16	命中修正	67%
LV30二段攻击	威力修正	170%x2	消费PP	16	命中修正	87%
入手途径	称号奖励"ローグスの海贼一味"					

跳跃之空中进行攻击后再以旋转攻击作为追加，威力一般，范围较小，基本没有什么实用性。

鞭子（ウィップ）

武器技能



技能名称	ヴィヴィ・ダンガ					
LV10一段攻击	威力修正	140%x4	消费PP	16	命中修正	67%
LV30二段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	16	命中修正	91%
入手途径	任务"エンドラムの残党"					

虽然威力并不是它的强项，但是极为广泛的范围以及多段的抽打攻击让它对付大批的杂兵或是拥有多个攻击点的BOSS时不会亚于任何武器，第二段的最后一下并带有吹飞效果。

技能名称	ヴィッシ・グルッダ					
LV10一段攻击	威力修正	120%x3	消费PP	18	命中修正	71%
LV30二段攻击	威力修正	140%x4	消费PP	18	命中修正	95%
入手途径	商店购买					

攻击方式与ヴィヴィ・ダンガ相似，最后一下依然具有吹飞效果。

飞刀（スライサ-）

武器技能



技能名称	チョウトウカンツウジン					
LV10一段攻击	威力修正	100%x2	消费PP	12	命中修正	70%
LV30二段攻击	威力修正	120%x1	消费PP	12	命中修正	90%
入手途径	商店购买					

投掷两枚飞刀后发射冲击波，并具有贯穿效果，不过威力一般。

技能名称	チッキキョレンジン					
LV10一段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	16	命中修正	55%
LV30二段攻击	威力修正	190%x2	消费PP	16	命中修正	75%
入手途径	称号"疾风なる曲击士"奖励					

攻击方式为投掷巨大的飞刀，相比チョウトウカンツウジン有了更好的威力及范围，只是命中率方面大幅下降。

射击系武器

步枪（ライフル）



武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	170%	消费PP	12	命中修正	75%	特效等级	4	属性值	40%
入手途径	商店购买									

射击系武器最基本的属性攻击技能，各属性所对应的特效分别是：火—燃烧，冰—冰冻，雷—触电，土—沉默，光—混乱，暗—感染。其他射击系武器和法击系武器属性攻击技能也均遵循这个原则。

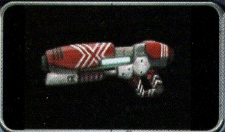
技能名称	キラーシュート（Killer Shot）									
LV30能力	威力修正	140%	消费PP	48	命中修正	75%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	称号“至高の暗杀者”奖励									

具有致死攻击的特效，但对BOSS无效，缺点是PP的消耗量很大。

技能名称	マヤリーシュート									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	19	命中修正	91%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	任务“凶飞兽讨伐”									

攻击时一定几率带有睡眠效果，威力不错，PP的消耗也不算高，综合评价不错的技能。

散弹枪（ショットガン）



武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	170%	消费PP	15	命中修正	70%	特效等级	4	属性值	28%
入手途径	商店购买									

技能名称	バラタ・チャムンガ									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	15	命中修正	80%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	任务“踊る珍鸟”									

附带挑衅功能，可诱使怪物攻击自己，在联机时会非常有用。

技能名称	バラタ・マガ									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	30	命中修正	130%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“砂尘の机械战士”、“蛇兽觉醒”、联机任务“灼热の震角兽”									

附带令目标的命中和回避力下降的特效，配合散弹枪可一次性弱化多个怪物。

长弓（ロングボウ）



武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	12	命中修正	72%	特效等级	4	属性值	40%
入手途径	商店购买									

技能名称	チョウセイソウ									
LV30能力	威力修正	110%	消费PP	24	命中修正	80%	特效等级	无	属性值	无属性
入手途径	任务“狂信者の社”联机任务“研究の代价”									

射出的箭带有贯通效果，不仅可一次命中一条直线上的怪物，还可以对一些大体型的怪物造成多次伤害。

技能名称	マセイソウ									
LV30能力	威力修正	150%	消费PP	24	命中修正	61%	特效等级	5	属性值	无属性
入手途径	任务“狂信者の社”联机任务“研究の代价”									

麻痹效果出众，缺点是命中率很低。

榴弹炮（グレネ-ド）



武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	210%	消费PP	48	命中修正	62%	特效等级	3	属性值	36%
入手途径	商店购买									

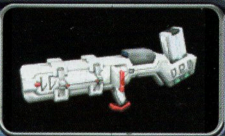
技能名称	ボンマ・ドゥランガ									
LV30能力	威力修正	350%	消费PP	60	命中修正	86%	特效等级	2	属性值	无属性
入手途径	任务“暗黑の卫星”、“SEEDの胎动”、联机任务“真影に至る暗”									

威力修正相当恐怖，但特效是会令使用者承受一部分的反弹伤害。

技能名称	ボンマ・マガ									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	60	命中修正	100%	特效等级	2	属性值	无属性
入手途径	称号“孤高の狙击者”奖励									

带有麻痹特效，它的命中率修正也是100%，对于本身就不易瞄准的榴弹炮来说是极为有用的技能。

激光炮（レ-ザ-カノン）



武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	190%	消费PP	32	命中修正	73%	特效等级	3	属性值	28%
入手途径	商店购买									

技能名称	ファンタズマプリズム									
LV30能力	威力修正	190%	消费PP	34	命中修正	83%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	任务“ブラント夺还”									

带有高等级的睡眠特效，结合激光炮的贯穿效果，有很大几率一口气催眠多个的怪物。

技能名称	マヤリープリズム									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	44	命中修正	65%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	任务“ブラント夺还”									

能够将目标吹飞，可让角色与怪物支援保持一个相对安全的距离。缺点是PP消耗过大，对付杂兵的效果并不好。

双短铳（ツインハンドガン）



武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	12	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	30%
入手途径	商店购买									

技能名称	ツインペネトレイション									
LV30能力	威力修正	90%	消费PP	24	命中修正	75%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	称号“华丽なる超铳士”奖励									

使发射的子弹带有贯通效果，但威力修正比较低。

技能名称	ツインマヤリー									
LV30能力	威力修正	170%x2	消费PP	22x2	命中修正	75%	特效等级	2	属性值	无属性
入手途径	任务“凶飞兽讨伐”、“月下の翼兽”									

可一次发射两发子弹，让攻击力提高了一倍。但同时要承受防御力下降的负面特效，PP的消耗也增大了一倍，对BOSS使用是非常不错的选择。

短铳（ハンドガン）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	8	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	24%
入手途径	商店购买									

技能名称	ペネトレイトヒット									
LV30能力	威力修正	100%	消费PP	14	命中修正	66%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	称号“静かなる狩人”奖励									

和双短铳技能类似，带有贯通效果。

技能名称	マヤリーヒット									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	22	命中修正	66%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	称号“静かなる狩人”奖励									

虽然能吸收HP，不过实际意义却不大。

投刃（カ-ド）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	155%	消费PP	12	命中修正	70%	特效等级	2	属性值	34%
入手途径	商店购买									

技能名称	キュウメイセイシキ									
LV30能力	威力修正	155%	消费PP	32	命中修正	74%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“遗迹の奥に眠るモノ”									

带有HP吸收特效。

技能名称	マセイシキ									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	14	命中修正	74%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“双头の守护兽”									

具有使目标防御下降的特效。

十字弓（クロスボウ）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	145%	消费PP	12	命中修正	60%	特效等级	3	属性值	15%
入手途径	商店购买									

技能名称	ヤック・ザッゲンガ									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	21	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“エンドラムの残党”、“同盟军本部夺还”									

带有“底力”特效，当前HP越低则攻击力越高。

技能名称	ヤック・マガ									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	18	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“エンドラムの残党”、“同盟军本部夺还”									

附带使目标攻击力下降的特效。

机枪（マシンガン）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	155%	消费PP	7	命中修正	87%	特效等级	1	属性值	24%
入手途径	商店购买									

技能名称	メセタフィーバー									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	0	命中修正	100%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	称号“メセタフィーバー”奖励									

不消耗PP值，但每次攻击需要消耗金钱。

技能名称	マヤリーフィーバー									
LV30能力	威力修正	120%	消费PP	20	命中修正	3%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	任务“双头の守护兽”									

具有使目标浮空的能力，但实在不容易命中。

武器、防具及插件掉落表

打击系武器

长剑（ソード）	
名称	入手方法
ソード	商店
ギガッシュ	商店
ソダ・ギガッサ	商店
ブレイカー	商店
ブレコウド	商店
ソダ・ブレッカ	商店
クレイモア	商店
カエルム・フリューゲ	商店
ビフテード・レア	“灼热の震角兽S”完成后的宝箱
ソダ・キャリバ	商店
アスカロン	“草原の支配者”完成后的宝箱
ソードック	商店、“货物列车救援B”
ソルウドック	“胞子の丘陵S”
ソダドック	商店、“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”、“真影に至る暗S”
ハンゾウ	商店、“草原の支配者B”完成后的宝箱
クレアソード	“生态系の保护S”
ソダ・ハッゾ	商店
ソダ・クレア	“沙尘の机械战士S”、“冰雪の洞窟S”
ソウルイーター	故事模式6章ACT2宝箱
ソダ・ジョッギ	商店
シユウザク	“暗黑の卫星S”ジャスナガン（RA、GM、FO、MF、AM、PT）
ゲンフウ	商店、“胞子の丘陵S”、“踊る珍鸟S”
ソダ・ハゾック	“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”、“真影に至る暗S”
カリバーン	商店
アオリユウ	商店
ソダ・リバーン	“沙尘の机械战士S”完成后的宝箱、“蛇兽觉醒S”ヴァンダオルガ（HU、FM）、“夺われた破坏兵器S”ティレントス（AM、PT）、“同盟军本部夺还S”ティレントス（AM、PT）
チェインソード	故事模式8章ACT2宝箱、“月下の翼兽S”完成后的宝箱
ブラッディ・フリューゲ	“圣地夺还S”テンゴウグ（HU、FM、AM、PT）
ヒュージカッター	“同盟军本部夺还S”スパータ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“スクラップゴースト1”スパーダ（HU、FM、RA、GM）、“雷兽の都S”バル・ソーザ（HU、FM、AM、PT）、“狂信者の社S”バイシャ乙（FO、MF）、“兽と机械の狂乱S”バイシャ乙（FO、MF）
スヴァルタスソード	“遗迹の奥に眠るモノS”スヴァルタス、“双头の守护兽S”スヴァルタス、“圣地夺还S”スヴァルタス
カン・ウー	“草原の支配者S”完成后的宝箱、“夺われた破坏兵器S”完成后的宝箱

钢拳（ナックル）

名称	入手方法
ナックル	商店
ネアクル	商店
グッダ・ナクル	商店
フィスト	“草原の支配者C”ポルティ（HU、RA）
グッダ・フィトス	商店
ブラサクル	商店、“生态系の保护C”ゴバジラ（FO）
ワイヤーグラブ	“草原の支配者B”ポルティ（RA）
グッダ・ワッヤ	商店
リベットグラブ	商店
グレイター	商店
ナックルック	“草原の支配者B”
ネアクルック	商店
グッダ・ナクルック	“沙尘の机械战士S”
ブレイバクル	商店
グッダ・ブレッバ	商店、“最凶の沙兽A”ジシャガラ（HU、FM）、“胞子の丘陵S”オルアカ（AM、PT）
セイクリッドダスター	称号“スーパーエリート”达成报酬、故事模式5章ACT2宝箱、“冰雪の洞窟S”完成后的宝箱
ゴウツダクル	商店
グッダ・ゴッダ	商店、故事模式7章完成报酬、“冰雪の洞窟S”ジシャガラ（HU、FM）、“最凶の沙兽S”ジシャガラ（HU、FM）
ガレントクル	“草原の支配者S”ディストバ（HU、FM、AM、PT）、“同盟军本部夺还S”同盟军重装兵（HU、FM）、“雷兽の都S”ディストバ（HU、FM、AM、PT）
グッダ・ガント	“最凶の沙兽A”完成后的宝箱、“沙尘の机械战士S”カノーネ（HU、FM）、“エンドラムの残党S”カノーネ（HU、FM）
グッダ・スケラ	“遗迹の奥に眠るモノS”ポラヴォーラ、“怪盗ボルブラザーズ-”ビードグルーデ（HU、FM）、“夺われた破坏兵器S”ビードグルーデ（HU、FM）、“蛇兽觉醒S”ジシャガラ（HU、FM）、“踊る珍鸟S”オルアカ（AM、PT）、“凶飞兽讨伐S”オルアカ（AM、PT）、“圣地夺还S”オルアカ（AM、PT）、“月下の翼兽S”オルアカ（AM、PT）
ロケットパンチ	アンレコードオーダー交换品
グッダ・ホーン	“最凶の沙兽S”完成后的宝箱
ドリルナックル	“同盟军本部夺还S”アーダイト（HU、FM、AM、PT）、“真影に至る暗S”アーダイト（HU、FM、AM、PT）

长矛（スピア）

名称	入手方法
スピア	商店
スピナアタ	商店
ピケー	商店
ピケナアタ	商店
ムクキ	商店
ムクバッテ	商店
ラサナアタ	商店
ハルヴァ・ラファッガ	故事模式1章完成报酬
パルチザン	商店
ハルベルト	商店、“草原の支配者B”コルトバ（HU）
ムクルッディ	商店
バルディス	商店
ハルヴァ・テユボーラ	“草原の支配者B”ディストバ（HU）
スピアック	“草原の支配者B”（HU）
スピナアタック	商店
グングナアタ	商店
ムグングリ	“东方より来るモノ”カマトウズ（HU、FM）、“最凶の沙兽A”ヴァンダメラ（FO、MF）
ムクフィト	“冰雪の洞窟S”ヴァンダメラ（FO、MF）、“最凶の沙兽S”ヴァンダメラ（FO、MF）
グングナアタック	商店
ムグングリック	商店
ガトラナアタ	商店、“胞子の丘陵S”完成后的宝箱
ムカトランド	“冰雪の洞窟S”バファルブラッガ（HU、FM）
ハルヴァ・トルナッド	故事模式8章ACT2宝箱（RA、GM）
ムグンリユク	“草原の支配者S”ポルティ（HU、FM）、“蛇兽觉醒醒S”ヴァンダメラ（FO、MF）、“灼热の震角兽S”ヴァンダメラ（FO、MF）
ムクテンゲキ	“狂信者の社S”完成后的宝箱、“雷兽の都S”完成后的宝箱、“灼热の震角兽S”完成后的宝箱、“スクラップゴースト1”完成后的宝箱

双头矛（ダブルセイバー）

名称	入手方法
プリティ・バトン	故事模式4章完成报酬、“草原の支配者B”ポルティ（HU）
ダブルセイバー	商店
ホドリソベラ	商店、“胞子の丘陵S”ラッピーポレック（HU、FM、RA、GM）、“生态系の保护S”ゴバジラ（FO、MF）
デモリションコメット	“暗黑の卫星S”ジャスナガン(HU、FM)
ナイトウォーカー	“エンドラムの残党S”完成后的宝箱
ヨアキソベラ	商店、“胞子の丘陵S”完成后的宝箱

ヴィヴィアン	故事模式8章完成报酬
スウィート・デス	“雷兽の都S”ガイノゼロス（RA、GM、FO、MF）、“蛇兽觉醒S”ヴァンダオルガ(AM、PT)
キャリガインルウカー	“暗黑の卫星S”キャリガイン
フロイラインローゼ	“雷兽の都S”ガイノゼロス（HU、FM）
ダブルアギト	“双头の守护兽S”完成后的宝箱、“雷兽の都S”ガイノゼロス（AM、PT）
ジラソーレ	“狂信者の社S”完成后的宝箱（HU、FM）

大斧（アックス）

名称	入手方法
ビル・デ・ホーン・アクス	ビル・デ・ビア
ロステード・レア	故事模式3章ド・ボル
アンク・トマホ	商店、“最凶の沙兽A”ドルァゴーラ（HU、FM）
バデルノウ	商店
アンク・バルデ	商店、“最凶の沙兽S”ドルァゴーラ（HU、FM）
マトホノウック	“东方より来るモノA”、“虹色の法兽S”、“兽と机械の狂乱S”、“东方より来るモノS”
ロリポップ	称号“バーサーカー”达成报酬、“冰雪の洞窟S”ジャッゴ
アンク・ピコラ	“最凶の沙兽A”完成后的宝箱、“暗黑の卫星S”完成后的宝箱
アンク・ピッコ	称号“注目度No.1”达成报酬、“踊る珍鸟S”ラッピーグッグ（HU、FM）
アンク・デッダ	“怪盗ボルブラザーズ-”ローグスマッズ、“夺われた破坏兵器S”ローグスマッズ、“蛇兽觉醒S”ドルァ・ゴーラ（HU、FM）
オウカノウック	“虹色の法兽S”、“东方より来るものS”
アンク・ザギザ	“蛇兽觉醒S”完成后的宝箱、“最凶の沙兽S”完成后的宝箱、“兽と机械の狂乱S”完成后的宝箱

双手剑（ツインセイバー）

名称	入手方法
ツインセイバー	商店
リョウサベラ	商店
ツインブランド	商店
リョウパルネラ	商店
アルセバ・ブラッダ	商店
ツインバスターズ	“草原の支配者C”ヴァーラ（HU）
ツインハリセン	“怪盗ボルブラザーズ”宝箱
ツインケイコウトウ	“怪盗ボルブラザーズ”宝箱
デュアルパラッシュ	“生态系の保护C”完成后的宝箱
アルセバ・パラッサ	商店
ツインビフテイバーR	“最凶の砂兽A”ジシャガラ（HU、FM）、“蛇兽觉醒S”、“怪盗ボルブラザー”ズーノ・ボル
デュラルスラッシャー	“草原の支配者B”ヴァーラ（HU）
アルセバ・デラダ	商店
デュアルデュランダル	“草原の支配者C”完成后的宝箱
リョウスラシア	“生态系の保护C”グラスアサッシン
デルジャグナス	“プラント夺还S”デルジャバン（HU、FM）
アル・セイバック	“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”、“真影に至る暗S”
デスダンサー	“草原の支配者B”完成后的宝箱
ツインクレアセイバー	“草原の支配者B”
リョウサベウド	商店
リョウクレアサベラ	“东方より来るモノAorS”、“虹色の法兽S”、“兽と机械の狂乱S”
アルセバ・ボンガ	商店
フライパンセット	“怪盗ボルブラザーズ”宝箱、“蛇兽觉醒S”第3区域宝箱、“雷兽の都S”第4区域宝箱
シャープツインズ	商店
リョウスルドオ	商店
アルセバ・ポルガ	“エンドラムの残党S”グリナビートS(AM、PT)
アルセバクック	“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”
ヘビーツインズ	“生态系の保护S”ゴヴァーラ（HU、FM、AM、PT）
リョウジウリバ	商店、“踊る珍鸟S”カワクネ（HU、FM）
アルセバ・ポレガ	“冰雪の洞窟S”ブルブナ(HU、FM)
ツーヘッドラグナス	“草原の支配者S”ゴヴァーラ（HU、FM、AM、PT）、“生态系の保护S”グラスアサッシン（HU、FM）
グランドクロス	“草原の支配者S”完成后的宝箱、“灼热の震角兽S”完成后的宝箱（RA、GM）、“スクラップゴースト1”完成后的宝箱
节子おばさんのFセット	“怪盗ボルブラザーズ”完成后的宝箱

双短剑（ツインダガー）

名称	入手方法
ツインダガー	商店
ツインナイフ	商店
リョウナフリ	商店
アル・ナフ	商店
ツインスティンガー	“生态系の保护C”完成后的宝箱（HU）、“草原の支配者C”ヴァーラ（FO）
リョウステザシ	“生态系の保护C”ゴルモロ（HU、FO）
アルダガ・ステッグ	“草原の支配者C”ディストバ
ラッピー・ティッピーズ	ラッピー
ツインサッカー	“生态系の保护C”完成后的宝箱（FO）

アルダガ・サンク	“货物列车救援C”ディラグリーナー(HU)
ツインリッパー	“草原の支配者B”ヴァーラ（FO）
アルダガ・リッパ	商店、“货物列车救援C”ディラグリーナー（RA）、“草原の支配者B”ディストバ（FO）
アルダガ・サッパ	“货物列车救援B”ディラグリーナー
アル・ダガック	商店
デュアルストリーム	商店
シンツキザシ	商店、“东方より来るモノA”カマトウズ（FO、MF）
リョウクレアザシ	“胞子の丘陵S”、“踊る珍鸟S”
ダークシュトラス	商店、“生态系の保护S”ゴヴァーラ（FO、MF）
ノコクザシ	“暗黑の卫星S”ディルナズン、“东方より来るモノS”カマトウズ（FO、MF）
シンツキザシック	商店
ツインディスカ	“遗迹の奥に眠るモノS”ゴルモロ、“双头の守护兽S”ゴルモロ、“生态系の保护S”ゴルモロ
リュミエスブラウ	“暗黑の卫星S”完成后的宝箱、“草原の支配者S”ゴヴァーラ（FO、MF）、“SEEDの胎动S”ガルディン（HU、FM、FO、MF、AM、PT）、“真影に至る暗S”ガルディン（HU、FM、FO、MF、AM、PT）
カツノザシ	商店、“东方より来るモノA”完成后的宝箱
ギザハザシ	“东方より来るモノS”完成后的宝箱
ダガーオブセラフィ	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱（FO、MF）、“真影に至る暗S”完成后的宝箱（FO、MF）
トゲハザシ	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱、“真影に至る暗S”完成后的宝箱
ダブルスラッシャー	“雷兽の都S”グラスアサッシン（FO、MF、AM、PT）、“生态系の保护S”グラスアサッシン（FO、MF、AM、PT）

双手爪（ツインクロー）

名称	入手方法
ヴァーラクロー	“草原の支配者CorB”ヴァーラ
ヴァンダ・クロウズ	“最凶の沙兽AorS”ヴァンダ・メラ、“冰雪の洞窟S”ヴァンダ・メラ
リョウミサキ	商店
アルザ・ブレボア	商店
ミジンミサキ	商店、“沙尘の机械战士S”アサルト（RA、GM、FO、MF）、“エンドラムの残党S”アサルト（RA、GM、FO、MF）
アルザ・ポゴッダ	商店、“冰雪の洞窟S”ヴァンダメラ（HU、FM、AM、PT）、“最凶の沙兽S”ヴァンダメラ（HU、FM、AM、PT）
ツインシロクロー	“胞子の丘陵S”ラッピーポレック（AM、PT）
リョウミサキック	“胞子の丘陵S”
アルザ・ガーボット	“蛇兽觉醒S”ヴァンダメラ（HU、FM、AM、PT）、“灼热の震角兽S”ヴァンダメラ（HU、FM、AM、PT）
ツインネイクロー	“踊る珍鸟S”ゴブーマ（AM、PT）
フカミサキック	“胞子の丘陵S”
ヤマタミサキ	“兽と机械の狂乱S”完成后的宝箱

片手剑（セイバー）

名称	入手方法
セイバー	商店
サベラ	FO初期装备
ブランド	商店
バルネラ	商店、“プラント夺还C”パノン（HU）
セバ・ブラッダ	“货物列车救援C”ローグスオッグ（FO）
バスター	“プラント夺还C”デルセバン（HU）
ベアスタラ	商店
セバ・サッタ	“货物列车救援C”ローグスオッグ（RA）
ハリセン	“怪盗ボルブラザーズ”宝箱
ケイコウトウ	“怪盗ボルブラザーズ”宝箱
パラスラ	“プラント夺还B”パノン（HU）
セバ・パラッサ	商店、“货物列车救援C”ローグスオッグ（HU）
ビフテイバー・レア	故事模式3章完成报酬
セバ・デラダ	商店、“货物列车救援B”ローグスオッグ（HU、RA）
デラデイラ	商店
ハルシオラ	商店、“プラント夺还A”パノン（HU）
サベラック	“东方より来るモノ”、“虹色の法兽S”
セイバック	“货物列车の救援B”、“暗黑の卫星S”
セバラック	“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”
デルジャバナー	デルジャバン
セバ・クレッサ	“最凶の沙兽A”
セバ・ボンガ	商店、“最凶の沙兽A”ドルァゴーラ
クレアサベラ	“狂信者の社S”
デュランダル・レプカ	故事模式6章ACT1宝箱
フライパン	“怪盗ボルブラザーズ”宝箱、“蛇兽觉醒S”第3区域宝箱、“雷兽の都S”第4区域宝箱
レイピア	“暗黑の卫星S”デルジャバン（HU、FM、AM、PT）、“プラント夺还S”デルジャバン（HU、FM、AM、PT）
マサムネラ	商店、“プラント夺还S”パノン（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“暗黑の卫星S”ベルパノン（HU、FM、RA、GM、AM、PT）
セバ・ポルガ	“货物列车救援S”ローグスオッグ、“最凶の沙兽S”ドルァゴーラ（FO、MF）
ムラサメラック	“东方より来るモノA”
セバクック	“暗黑の卫星S”、“SEEDの胎动S”
バッカニア	商店
クサナギラ	商店
セバ・ボレガ	商店、“蛇兽觉醒S”ドルァゴーラ（FO、MF）
DBの剑	故事模式7章act2宝箱、“暗黑の卫星S”ベルパノン、“SEEDの胎动S”、“真影に至る暗S”
节子おばさんのフライパン	“怪盗ボルブラザーズ”完成后的宝箱
クリムゾン	“SEEDの胎动S”デルジャバン（HU、FM、AM、PT）、“真影に至る暗S”デルジャバン（HU、FM、AM、PT）
ブラックハーツ	“双头の守护兽S”完成后的宝箱、“雷兽の都S”完成后的宝箱、“スクラップゴースト1”完成后的宝箱、“夺われた破坏兵器S”完成后的宝箱
ヤシャ	“夺われた破坏兵器S”完成后的宝箱（HU、FM、AM、PT）

短剑（ダガー）

名称	入手方法
ダガー	商店
ダガンザシ	商店
ダガ・ダガ	商店
ナイフ	商店
ナフリザシ	商店
ダガ・ナフ	商店
スティンガー	“生态系の保护C”ゴバジラ（HU）
ステノザシ	商店、プラント夺还C－センディラン（FO）
ダガ・ステッグ	商店
ラピ・ティピ	“生态系の保护C”ラッピー
ダガ・サンク	“プラント夺还C”完成后的宝箱
リバエザシ	商店
サバイバー	商店、“草原の支配者B”コルトバ（FO）
サバエザシ	商店
ダガーク	“草原の支配者B”ヴァーラ
ダガンザシック	“狂信者の社S”
ラピッドストリーム	商店
クレアダガー	“エンドラムの残党”S
アサミザシ	“プラント夺还A”センディラン（FO、MF）
クレアザシ	“遗迹の奥に眠るモノS”、“双头の守护兽S”、“圣地夺还S”
ダガ・クレッサ	“最凶の沙兽A”
ダークシュトラール	商店、“プラント夺还A”完成后的宝箱、“生态系の保护S”ゴバジラ（HU、FM、AM、PT）、“胞子の丘陵S”ラッピーポレック（FO、MF）
ミミミザシ	“暗黑の卫星S”センディラン（FO、MF）
アサミザシック	“狂信者の社S”
ラピッドストリック	“草原の支配者S”
ブリュミエール	商店、“プラント夺还S”完成后的宝箱、“草原の支配者S”コルトバ（FO、MF、AM、PT）
デイバザシ	“踊る珍鸟S”ゴブーマ(FO、MF)、“凶飞兽讨伐S”ゴウシン（HU、FM、AM、PT）、“月下の翼兽S”ゴウシン（HU、FM、AM、PT）
デイバザシック	狂信者の社S
アムレ・ティピ	“踊る珍鸟S”ラッピーグッグ（FO、MF）

单手爪（クロー）

名称	入手方法
ヴァンダ・クロウ	故事模式5章完成报酬
ミサキ	商店
ザクス・ブレッバ	商店
ガミサキ	商店、“货物列车救援S”ディラグリーナ（HU、FM）、“东方より来るモノS”カマトウズ（HU、FM）
ザクス・ポゴッダ	商店、“货物列车救援S”ゴーマメスナ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）
ギザミサキ	“虹色の法兽S”完成后的宝箱
ザクス・ガボット	商店、“怪盗ボルブラザーズ”ゴーマメスナ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“灼热の震角兽S”ゴーマメスナ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“沙尘の机械战士S”完成后的宝箱
ダイガミサキ	“踊る珍鸟S”ブーマ
ザンシュミサキ	“月下の翼兽S”完成后的宝箱、“灼热の震角兽S”完成后的宝箱
オウガミサキ	称号“クローコレクター”达成报酬
ダイガミサキック	红叶地区
ファルクロー	マガス・マッガーナLV80～100（AM）
ネイクロー	“同盟军本部夺还C”（AM）
ヴァンダ・クロウ	ヴァンダ

鞭子（ウィップ）

名称	入手方法
ヴィ・ドッレ	商店
ヴィ・ブッド	商店、“草原の支配者C”（FO）
ヴィ・イッラ	“货物列车救援C”完成后的宝箱、“プラント夺还B”デルセバン（FO、MF）、“草原の支配者B”ポルティ（FO、MF）
ヴィ・オッレ	商店
アモーレローズ	称号“战场のナンパ师”达成报酬
ヴィ・バップ	“货物列车救援B”完成后的宝箱、“プラント夺还A”デルセバン（FO、MF）

ヴィ・ブック	商店
スプラッシャー	商店
ヴィシ	“最凶の沙兽S”ズーナ（FO、MF、AM、PT）
ピースブレイカー	商店
ヴィシ・ティエン	“プラント夺还S”デルジャバン（FO、MF）、“暗黑の卫星S”デルジャバン（FO、MF）、“最凶の沙兽S”ズーナ（HU、FM）
スプラック	“草原の支配者S”
ブラッディシャワー	“草原の支配者S”コルトバ（HU、FM）、“草原の支配者S”ポルティ（RA、GM、FO、MF、AM、PT）、“冰雪の洞窟S”ナヴァルッダ（FO、MF）、“生态系の保护S”完成后的宝箱
ヴィシ・クセップ	“冰雪の洞窟S”バファルブラッガ（FO、MF、AM、PT）、“货物列车救援S”完成后的宝箱
ソニックスプレンダー	“怪盗ボルブラザーズー”ナヴァルッダ（FO、MF）
ヴィシ・アダン	“SEEDの胎动S”デルジャバン（FO、MF）、“真影に至る暗S”デルジャバン（FO、MF）、“怪盗ボルブラザーズー”ブルブナ（HU、FM）
ソニックスプレンダック	“草原の支配者S”
ギガススピナー	“同盟军本部夺还S”アーダイト(FO、MF)
ヴィシ・フェアラ	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱、“真影に至る暗S”完成后的宝箱、“蛇兽觉醒S”完成后的宝箱

飞刀（スライサー）

名称	入手方法
アイクナヒ	商店
ヒスクナヒ	“プラント夺还C”完成后的宝箱
ラッピーファン	“草原の支配者B”ラッピー
フジクナヒ	“プラント夺还B”完成后的宝箱
クナヒック	商店、浮岛地区
フウマヒケン	“プラント夺还A”完成后的宝箱
クビリヒケン	商店、“プラント夺还S”完成后的宝箱
シュラヒケン	“踊る珍鸟S”ゴブーマ（HU、FM）、“踊る珍鸟S”カワクネ（AM、PT）
ブリッツゲイザー	“圣地夺还S”ザムヴァパス（AM、PT）
サンズヒケン	“圣地夺还S”ザムヴァパス（HU、FM、RA、GM）、“兽と机械の狂乱S”完成后的宝箱
ベニクナヒ	商店
コウクナヒ	商店、“プラント夺还C”（FO、AM）
カラクナヒ	商店、ゴ・ブーマLV20～39（HU）、カクワネLV20～39（RA、AM）
ヒケン	商店、ザシャロガンLV20～39（HU、AM）、デルナディアンLV20～39（RA）
アスラヒケン	称号“スライサーコレクター”达成报酬
ヒケック	商店、浮岛地区
シュラヒケック	浮岛地区

射击系武器

步枪（ライフル）

名称	入手方法
ライフル	商店
スナイパー	商店
スナイホウ	商店
ブラスター	“草原の支配者C”ヴァーラ（RA）、“生态系の保护C”ヴァーラ（RA）
シューター	“草原の支配者B”ヴァーラ（RA）
ヴァルズアイ	商店
ブルザイホウ	商店
ハルゴウホウ	“プラント夺还A”デルセバン（RA、GM）
ライホック	商店、“遗迹の奥に眠るモノS”、“双头の守护兽S”、“圣地夺还S”
ライフルック	“エンドラムの残党S”
ホーリーレイ	故事模式5章ACT1宝箱
アサシン	商店、“最凶の沙兽A”ジシャガラ（RA、GM）
ハクツラホウ	商店
ブラックメテオーラ	商店
バースト	“生态系の保护S”ゴヴァーラ（RA、GM）、“最凶の沙兽S”ジシャガラ（RA、GM）
カウラスホウ	“プラント夺还S”デルジャバン（RA、GM）、“暗黑の卫星S”デルジャバン（RA、GM）
アサシック	“エンドラムの残党S”
ホワイトミーティオ	故事模式7章完成报酬
ハクツラホック	“遗迹の奥に眠るモノS”、“双头の守护兽S”、“圣地夺还S”
ファントム	商店、“沙尘の机械战士S”YG01Z—BUG（FO、MF）、“沙尘の机械战士S”カノーネ（RA、GM、FO、MF、AM、PT）、“エンドラムの残党S”カノーネ（RA、GM、FO、MF、AM、PT）
キウジバホウ	“胞子の丘陵S”完成后的宝箱
クリムゾンノヴァ	故事模式8章ACT1宝箱（RA、GM）、“エンドラムの残党S”BUGGES（RA、GM）
ブラックバルズ	“草原の支配者S”ゴヴァーラ（RA、GM）、“蛇兽觉醒S”ジシャガラ（RA、GM）
ミズラキホウ	“狂信者の社S”バイシャ乙32（HU、FM、RA、GM）、“兽と机械の狂乱S”バイシャ乙32（HU、FM、RA、GM）、“SEEDの胎动S”デルジャバン（RA、GM）、“真影に至る暗S”デルジャバン（RA、GM）
ミズラキホック	“遗迹の奥に眠るモノS”、“双头の守护兽S”、“圣地夺还S”
ブラックバルック	“エンドラムの残党S”
ラトルズネッ	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱、“真影に至る暗S”完成后的宝箱

散弹枪（ショットガン）

名称	入手方法
シッガ・ダムド	商店
ブラウダナウ	商店
リヨカダナウ	商店、"生态系の保护C"ゴルモロ（RA）
シッガ・ワッダ	商店
ヒグレダナウ	商店
シッガ・ビグル	商店
アンザダナウ	商店
シッガ・アムザ	商店、“生态系の保护C”グラスアサッシン（RA）
シッガ・スタム	商店、货物列车救援B完成后的宝箱（FO）
ファイナルインパクト	称号“クラッシャー”达成报酬
シッガ・ボマ	“最凶の沙兽A”ヴァンダメラ（RA、GM）
シッガ・ブラダ	“沙尘の机械战士S”（HU、FM、FO、MF）、“冰雪の洞窟S”ヴァンダメラ（RA、GM）、“最凶の沙兽S”ヴァンダメラ（RA、GM）
シッガ・ビネス	“冰雪の洞窟S”バファルブラッガ(RA、GM)、“货物列车救援S”完成后的宝箱
シッガ・デスタ	“最凶の沙兽A”完成后的宝箱、“同盟军本部夺还S”完成后的宝箱、“スクラップゴースト1”特务兵ソルダ、“蛇兽觉醒S”ヴァンダメラ（RA、GM）、“灼热の震角兽S”ヴァンダメラ（RA、GM）、“圣地夺还S”テンゴウグ（RA、GM）、“生态系の保护S”グラスアサッシン（RA、GM）
ヴァン・ブレラ	“踊る珍鸟S”ラッピーグッグ（RA、GM）
マダム・ブレラ	“踊る珍鸟S”ラッピーイッグ
シッガ・パレツ	“最凶の沙兽S”完成后的宝箱（HU、FM、FO、MF）
スプレッドニードル	“最凶の沙兽S”完成后的宝箱（RA、GM）
サンダナウ	商店
スザキダナウ	商店
シッガ・スプッド	商店
ジッガ・パクダ	称号“ショットガンコレクター”达成报酬
ジッガ・ダムドック	商店、洞窟地区
ジッガ・ボマック	商店、洞窟地区
ジッガ・デスタック	洞窟地区
サンダナウック	商店、蘑菇地区

榴弹炮（グレネード）

名称	入手方法
コルトバズーカ	故事模式3章完成报酬
グッレ・ネイダ	商店
ボマーノワール	商店
グッレ・ナパッム	商店、“最凶の沙兽A”ドルァゴーラ（RA、GM）、“最凶の沙兽S”ズーナ（RA、GM）、“生态系の保护S”ゴーマディラ（AM、PT）
グッレ・ネイダック	“暗黑の卫星”S
アスールファイア	“同盟军本部夺还S”ヴォビス、“スクラップゴースト1”ヴォビス
グッレ・ミサッル	“最凶の沙兽S”ドルァゴーラ（RA、GM、AM、PT）
グッレ・バズッガ	“怪盗ボルブラザーズ”ビードグルーデ（RA、GM）、“蛇兽觉醒S”ヴァンダオルガorドルァゴーラ（RA、GM）、“夺われた破坏兵器S”ビートクルーデ（RA、GM、AM、PT）、“蛇兽觉醒S”ドルァゴーラ(AM、PT)
インフェルノバズーカ	“アンレコードオーダー”交换品
グッレ・アステッド	“雷兽の都S”完成后的宝箱、“スクラップゴースト1”完成后的宝箱
ロボピッチグレネード	“称号ガーディアンズの最终兵器”达成报酬
ブラングレネード	商店
グッレ・ハンアビ	称号“グレネードコレクター”达成报酬
ブラックレネードック	商店、“货物列车”的怪物
ソングフォーデス	ラッピー・イッグLV80～100（RA）
ディッポ・ラブナ	ポルティLV40～59（RA）
ティッポ・ナゾラ	ゴーマ・メスナLV40～79（RA）
ティッポ・ドグマ	アルテラツゴウグLV80～100宝箱（RA）

长弓（ロングボウ）

名称	入手方法
ロングボウ	商店
アルテイリ	商店、FO初期装备
アロウシューター	商店
ティラールク	商店
ボウゲンシー	“プラント夺还C”完成后的宝箱（HU）
リカルバリ	商店
ルムアルス	商店
イズルーカ	商店、“プラント夺还B”完成后的宝箱
ロングボウック	“草原の支配者”
アルテリック	“凶飞兽讨伐S”、“月下の翼兽S”
コヒブミテリ	“踊る珍鸟S”ラッピーイッグ（AM、PT）

ロクサイリ	商店、“プラント夺还A”完成后的宝箱
ハンマテリック	“凶飞兽讨伐S”、“月下の翼兽S”
ウルアテリ	商店、“プラント夺还S”完成后的宝箱、“东方より来るモノA”完成后的宝箱
ヒロクテリ	“狂信者の社”バイシャ甲（HU、FM、FO、MF、AM、PT）、“兽と机械の狂乱S”バイシャ甲（HU、FM、FO、MF、AM、PT）、“SEEDの胎动S”デルプスラミィ（FO、MF）、“真影に至る暗S”デルプスラミィ（FO、MF）、“同盟军本部夺还S”スパーダ（FO、MF）、“スクラップゴースト1”スパーダ（FO、MF）、“东方より来るモノS”完成后的宝箱
ヒロクテリック	“凶飞兽讨伐S”、“月下の翼兽S”
ヴェロスエスクード	“踊る珍鸟S”カワクネ（FO、MF）
リカウテリ	“遗迹の奥に眠るモノS”完成后的宝箱、“凶飞兽讨伐S”完成后的宝箱、“圣地夺还S”完成后的宝箱
ヴァパスシューター	“圣地夺还S”ザムヴァパス（FO、MF）

激光炮（レーザーカノン）

名称	入手方法
レーザーパノン	パノン、称号“スーパールーキー”达成报酬
レーザーカノン	商店
コウハカノウ	商店、“东方より来るモノA”カマトウズ（RA、GM）
メーザーカノン	商店
シンハカノウ	“东方より来るモノS”カマトウズ（RA、GM）
レーザーカノック	“エンドラムの残党S”
コウハカノウック	“胞子の丘陵S”
ライハカノウ	商店、“虹色の法兽S”完成后的宝箱
メテオカノン	“同盟军本部夺还S”アーダイト（RA、GM）
リュウサイカノウ	“狂信者の社S”バイシャ甲（RA、GM）、“兽と机械の狂乱S”バイシャ甲（RA、GM）、“SEEDの胎动S”デルプスラミィ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“真影に至る暗S”デルプスラミィ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）
メテオカノック	“エンドラムの残党S”
Nug—2000バズーカ	“同盟军本部夺还S”同盟军重装兵
ニードルカノン	“狂信者の社S”完成后的宝箱、“同盟军本部夺还S”完成后的宝箱、“双头の守护兽S”完成后的宝箱

双短铳（ツインハンドガン）

名称	入手方法
ツインハンドガン	商店
アルブ・ハド	商店
アルブ・バム	商店
ツインオートガン	商店、プラント夺还C—ヴァンス（HU）
リョウオルトトル	商店
アルブ・オガ	“生态系の保护C”ゴバジラ（RA）、“货物列车救援C”ゴーマディラ（FO）
ツインロックガン	商店、“草原の支配者B”.コルトバ（RA）
アルブ・ロガ	商店
デュアルビートガン	商店、“プラント夺还B”ヴァンス（HU）
アルブ・ビガ	“货物列车救援B”ゴーマディラ（FO）
デュアルレールガン	“草原の支配者C”完成后的宝箱
ツインハンドガック	“货物列车の救援B”
サンバマラカス	称号“新进气锐”达成报酬
バレットマスター	商店、“草原の支配者B”完成后的宝箱、“プラント夺还”ヴァンス（HU、FM、RA、GM）
リョウビイムトル	商店、“プラント夺还A”センディラン（HU）
アルブ・マガナ	商店
リョウコウマトル	“プラント夺还S”センディラン（HU、FM）、“胞子の丘陵S”クデトウブ（HU、FM、AM、PT）、“暗黑の卫星S”センデイラン（HU、FM）、“沙尘の机械战士S”グリナビートC（RA、GM）、“エンドラムの残党S”グリナビートC（RA、GM）、“生态系の保护S”ヴォルフ（RA、GM、FO、MF）
アルブ・パイソ	商店、“冰雪の洞窟S”ブルブナ（RA、GM、AM、PT）、“货物列车救援S”ゴーマディラ（FO、MF）、“最凶の沙兽S”ブルブナ（RA、GM、AM、PT）
アルブ・マガナック	商店
デスメイカー	商店、“プラント夺还S”ヴィタス（HU、FM、RA、GM、AM、PT）
リョウパイソトル	“遗迹の奥に眠るモノS”ヴォルフ（RA、GM、FO、MF）、“双头の守护兽S”ヴォルフ（RA、GM、FO、MF）、“凶飞兽讨伐S”ゴウシン（RA、GM）
アルブ・ボア	商店、“怪盗ボルブラザーズー”ラプチャ、“生态系の保护S”ゴバジラ（RA、GM）
ツインルビーバレット	“踊る珍鸟S”クデトウブ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）
ハイパーバイパー	“草原の支配者S”コルトバ（RA、GM）、“雷兽の都S”シャグリース（RA、GM）
ツイントルネード	“草原の支配者S”完成后的宝箱
ガルド・ミラ	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱（RA、GM）

短铳（ハンドガン）

名称	入手方法
ハンドガン	商店
ブドゥキ・ハド	商店
パワーガン	“生态系の保护C”ヴォルフ（HU）
パウワトル	商店、“プラント夺还C”センディラン（HU）、“生态系の保护C”ヴォルフ（RA）
ブドゥキ・パム	商店
オートガン	商店、“草原の支配者C”ディストバ
ブドゥキ・オガ	商店、“货物列车救援C”ローグスジャッセ
オルトトル	商店
ロオクトル	“プラント夺还B”センディラン（HU）
ビートガン	“草原の支配者B”ディストバ（RA）
ビイタトル	商店
ブドゥキ・ビイ	商店、“货物列车救援B”ローグスジャッセ
レールガン	“草原の支配者C”完成后的宝箱
ハンドガック	“エンドラムの残党S”
ピスタトルック	“东方より来るモノSorA”
ブドゥキ・ハドック	“最凶の沙兽SorA”、“夺われた破坏兵器S”
ビームガン	“草原の支配者B”完成后的宝箱
ビイムトル	商店、“东方より来るモノ”オルアカ（HU、FM、RA、GM）
ヴァリスタ	故事模式6章完成报酬、“东方より来るモノAorS”、“虹色の法兽S”、“兽と机械の狂乱S”
レイガン	“生态系の保护S”ヴォルフ（HU、FM）、“プラント夺还S”センディラン（RA、GM、AM、PT）、“暗黑の卫星S”センディラン（RA、GM、AM、PT）
コウマトル	“胞子の丘陵S”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“虹色の法兽S”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“东方より来るモノS”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“生态系の保护S”ヴォルフ（AM、PT）、“最凶の沙兽S”ジシャガラ（AM、PT）
ブドゥキ・パイソ	商店、“冰雪の洞窟S”ナヴァルッダ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“货物列车救援S”ローグスジャッセ（HU、FM、FO、MF）
ビイムトルック	“东方より来るモノS”
ブドゥキ・マガナック	“最凶の沙兽SorA”、“夺われた破坏兵器S”
パイソン	“遗迹の奥に眠るモノS”ヴォルフ（HU、FM）、“双头の守护兽S”ヴォルフ（HU、FM）、“月下の翼兽S”ゴウシン（FO、MF）
パイソトル	“踊る珍鸟S”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“凶飞兽讨伐S”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“圣地夺还S”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“月下の翼兽S”オルアカ（HU、FM、RA、GM）、“遗迹の奥に眠るモノS”ヴォルフ（AM、PT）、“双头の守护兽S”ヴォルフ（AM、PT）、“蛇兽觉醒S”ジシャガラ（AM、PT）
ブドゥキ・ボア	“冰雪の洞窟S”完成后的宝箱、“怪盗ボルブラザーズー”ナヴァルッダ（HU、FM、RA、GM）
ルビーバレット	故事模式7章ACT宝箱、“双头の守护兽S”、“圣地夺还S”
バイパー	“草原の支配者S”ディストバ（RA、GM）、“雷兽の都S”ディストバ（RA、GM）
ストーム	“草原の支配者S”完成后的宝箱、“灼热の震角兽S”完成后的宝箱
ガルド	“夺われた破坏兵器S”完成后的宝箱（AM、PT）

十字弓（クロスボウ）

名称	入手方法
ディン・ディ・ベル	称号“スーパーエース”达成报酬、“プラント夺还A”パノン（RA、GM）
ユラソウギ	商店
クッポ・ウピンデ	商店
クッポ・ドゥンガ	“货物列车救援S”ディラグリーナ（RA、GM、AM、PT）
ユラソウギック	商店
クッボ・マンバ	商店
クッボ・ムスラナ	“最凶の沙兽A”完成后的宝箱、“同盟军本部夺还S”YG01Ubugges（RA、GM）、“怪盗ボルブラザーズ”ディラグリーナ（RA、GM）
クッボ・デュマ	“蛇兽觉醒S”完成后的宝箱、“最凶の沙兽S”完成后的宝箱
クッボ・シンバ	称号“クロスボウコレクター”达成报酬
カイザーヴィエラ	“最凶の沙兽S”完成后的宝箱　（机器人不可）
コクロソウキ	カガジバリLV60～79（RA）、ゴ・ブーマLV60～79（RA）、バル・ソーザLV60～79（RA）
アイカソウキ	ゴ・ブーマLV80～100（RA）

投刃（カード）

名称	入手方法
プリメラ・フィオーレ	故事模式4章完成报酬
カードファンテ	GSM—058ボーマルダLV40～59（HU）、YG—01Z BUG LV40～59（RA、FO、MA）、GSM—05M ティレントLV40～59（FO）
キカミ	商店
カードレジーナ	“砂尘の机械战士S”YG—01Z BUG（RA、GM、AM、PT）、“砂尘の机械战士S”GSM05シーカー（AM、PT）、“エンドラムの残党S”ボーマルタ（HU、FM）、“エンドラムの残党S”YG01ZBUG（AM、PT）
アゲハキカミ	“エンドラムの残党S”BUGGES（HU、FM、AM、PT）
カードファンテック	“草原の支配者S”
カードリガス	“生态系の保护S”完成后的宝箱、“草原の支配者S”ディストバ（FO、MF）、“雷兽の都S”ディストバ（FO、MF）
ミラアキカミ	商店、“东方より来るモノA”完成后的宝箱
シキカミ	“同盟军本部夺还S”YG01Ubugges（HU、FM、FO、MF）、“雷兽の都S”シャグリース（FO、MF）、“东方より来るモノS”完成后的宝箱
カディアンナ	“雷兽の都S”バル・ソーザ（FO、MF）
ホシキカミ	“凶飞兽讨伐S”完成后的宝箱、“スクラップゴースト1”完成后的宝箱
カザキカミ	称号“カードコレクター”达成报酬
キカミック	商店

机枪（マシンガン）

名称	入手方法
マシンガン	商店
マッガン	商店
アサルト	商店
グリースガン	商店
マッガ・グリス	商店、“货物列车救援C”ゴーマメスナ、ゴーマディラ（HU、RA）
リピーター	商店
マッガ・リト	“货物列车救援B”ゴーマディラ
ガトリング	商店
マッガ・ガト	商店、“货物列车救援B”ゴーマメスナ（HU、RA）
マシンガック	货物列车救援B
ビームバルカン	商店
ヤスミノコフ0002	“沙尘の机械战士S”シーカー
マッガ・ドラガ	“货物列车救援S”ゴーマディラ（HU、FM、RA、GM）
ドラムライン	“スクラップゴースト1”シーカー（HU、FM、RA、GM、FO、MF）
マッガ・グイン	商店、“怪盗ボルブラザーズー”ゴーマディラ
マズルフィーバー	“同盟军本部夺还S”ティレントス（HU、FM、RA、GM）、“夺われた破坏兵器S”ティレントス（HU、FM、RA、GM）
マガナ・リヴォルタ	“夺われた破坏兵器S”完成后的宝箱（FO、MF）
バレットダンス	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱、“同盟军本部夺还S”完成后的宝箱、“真影に至る暗S”完成后的宝箱

射导具（シャドゥーグ）

名称	入手方法
ドゥーク	商店
シャグ・シッジ	商店
ギドゥーク	商店
マーク3	故事模式1章ACT2宝箱、“遗迹の奥にネムルモノS”オルグダス
ラ・ドゥーク	商店
シャグ・アッザ	商店、故事模式1章ディラグリーナー（FO）、“货物列车救援C”ディラグリーナー（FO）
ロッガドゥーク	商店
シャグ・オムル	“货物列车救援B”ディラグリーナー（FO）
メガドライブ	“凶飞兽讨伐S”第三区域宝箱
ガルドディーク	商店、“沙尘の机械战士S”YG–01ZBUG（HU、FM）、“エンドラムの残党S”YG–01ZBUG（HU、FM）、“エンドラムの残党S”ボーマルタ（RA、GM、FO、MF、AM、PT）
シャグ・ゴアッグ	商店、“沙尘の机械战士S”グリナC（HU、FM、FO、MF、AM、PT）、“エンドラムの残党S”グリナC（HU、FM、FO、MF、AM、PT）、“胞子の丘陵S”クデトウブ（RA、GM）
グラルディクック	商店
セガサターン	故事模式6章ACT3宝箱
グラルディーク	“エンドラムの残党S”完成后的宝箱
シャグ・ヘッジズ	“冰雪の洞窟S”完成后的宝箱、“货物列车救援S”ディラグリーナ（FO、MF）
エプロズィーク	“SEEDの胎动S”ガルディン（RA、GM）、“真影に至る暗S”ガルディン（RA、GM）、“スクラップゴースト1”ボーマルタ（RA、GM、FO、MF）
ドリームキャスト	故事模式8章ACT3宝箱
フラウドゥーク	“双头の守护兽S”完成后的宝箱、“夺われた破坏兵器S”完成后的宝箱

法击系武器

双手杖（ロッド）

名称	入手方法
ロッド	商店
ロドウ	商店、FO初期装备
ヘリクセン	商店
ウルロドウ	商店
リュシエール	“生态系の保护C”ヴォルフ（FO）
スライロドウ	商店
マルギーサ	商店
ハウジロドウ	商店
ヴィエディーマ	商店
トモイロドウ	商店
グラナロドウ	商店、“东方より来るモノA”オルアカ（FO、MF）
パンプキン・ヘッド	故事模式6章完成报酬
メイロドウ	“胞子の丘陵S”クデトウブ（FO、MF）、“虹色の法兽S”オルアカ（FO、MF）、“最凶の沙兽S”ブルブナ（FO、MF）、“东方より来るモノS”オルアカ（FO、MF）
ホウロドウ	“东方より来るモノA”完成后的宝箱
ハラロドウ	“狂信者の社S”教团警卫士タグバ（HU、FM、FO、MF、AM、PT）、“同盟军本部夺还S”同盟军重装兵（FO、MF）、“怪盗ボルブラザーズー”ブルブナ（FO、MF）、“踊る珍鸟S”クデトウブ（FO、MF）、“踊る珍鸟S”オルアカ（FO、MF）、“蛇兽觉醒S”ヴァンダオルガ（FO、MF）、“凶飞兽讨伐S”オルアカ（FO、MF）、“月下の翼兽S”オルアカ（FO、MF）、“东方より来るモノS”完成后的宝箱
ダルガンロッド	称号“次期总裁候补”达成报酬
カジューシース	持80枚ウェポンズバッヂ交換
カザロドウ	“遗迹の奥に眠るモノS”完成后的宝箱、“怪盗ボルブラザーズー”ディラグリーナ（FO、MF）、“凶飞兽讨伐S”完成后的宝箱、“圣地夺还S”完成后的宝箱
ガオゾランロッド	“SEEDの胎动S”ガオゾラン
ラビットウォンド	“凶飞兽讨伐S”完成后的宝箱（FO、MF）
サイコウォンド	“兽と机械の狂乱S”完成后的宝箱（FO、MF）

片手杖（ウォンド）

名称	入手方法
ウォンド	商店
ワンドラ	商店
ワガンガ	商店
スタッフ	商店
スタアラ	商店、“プラント夺还C”パノン（FO）
バトナラ	“货物列车救援C”完成后的宝箱
ワガンバ	“货物列车救援C”ゴーマメスナ（FO）
セプター	“プラント夺还C”ヴァンス（FO）
セプタラ	“プラント夺还B”パノン（FO）、“货物列车救援B”完成后的宝箱（FO）
ワガセップ	商店
パピヨンダンス	“草原の支配者CorB”（女性专用）
パピヨンシエル	“草原の支配者CorB”（男性专用）
ビフテンド・レア	故事模式3章ヒル・ボル、“蛇兽觉醒S”、“最凶の沙兽S”、“灼热の震角兽S”
ケイン	“プラント夺还B”ヴァンス（FO、MF）
ケイネラ	“东方より来るモノA”ゴーモン（RA、GM、FO、MF）
ワガケイン	商店、“货物列车救援B”ゴーマメスナ（FO）
クローサー	商店、“プラント夺还A”ヴァンス（FO、MF）
クロサラ	“プラント夺还A”パノン（FO、MF）
ワガクロッサ	商店
ワガンガック	“沙尘の机械战士S”、“冰雪の洞窟S”
プリースト	商店
コメツタラ	商店
リドルラ	“プラント夺还S”パノン（FO、MF）、“暗黑の卫星S”ベルパノン（FO、MF）、“货物列车救援S”ゴーマメスナ（FO、MF）
トゥインクルスター	故事模式6章ACT2宝箱（FO、MF）、“エンドラムの残党S”BUGGES（FO、MF）
プリーストック	商店
コメツタラック	“圣地夺还S”
シェルドーテ	“プラント夺还S”ヴィタス（FO、MF）
マジムラ	“虹色の法兽S”オルゴーモン（RA、GM、FO、MF）、“东方より来るモノS”オルゴーモン（RA、GM、FO、MF）、“货物列车救援S”完成后的宝箱
マジカルウォンド	“怪盗ボルブラザーズー”ローグスウィッコ（FO、MF）、“夺われた破坏兵器S”ローグスウィッコ（FO、MF）
ウラヌサラ	“怪盗ボルブラザーズー”ローグスウィッコ（HU、FM、RA、GM）、“夺われた破坏兵器S”ローグスウィッコ（HU、FM、RA、GM、AM、PT）、“狂信者の社S”教团警卫士タグバ（RA、GM）、“怪盗ボルブラザーズー”ゴーマメスナ（FO、MF）、“凶飞兽讨伐S”オルゴーモン（RA、GM、FO、MF、AM、PT）、“月下の翼兽S”オルゴーモン（RA、GM、FO、MF、AM、PT）、“兽と机械の狂乱S”オルゴーモン（RA、GM、FO、MF、AM、PT）、“圣地夺还S”オルゴーモン（RA、GM、FO、MF、AM、PT）
モタブの预言书	“遗迹の奥に眠るモノS”完成后的宝箱（FO、MF）、“圣地夺还S”完成后的宝箱（FO、MF、AM、PT）
テスブラ	“月下の翼兽S”完成后的宝箱

魔导具（マドゥーグ）

名称	入手方法
ピット	商店
ナコン	商店、FO初期装备
シバコン	商店
パノン・マドグ	“故事模式1章ACT2”パノン、“プラント夺还C”パノン（HU）
ラピット	商店
コルトバ・マドグ	“草原の支配者C”コルトバ
ゴラピット	商店
リウリコン	商店
ラムラコン	“东方より来るモノ”ゴーモン（HU、FM）
ルンガ・マドグ	故事模式5章完成报酬
ペギー	商店
ジンジン	商店、“最凶の沙兽A”ジシャガラ（FO、MF）
カブジンジン	“虹色の法兽S”オルゴーモン、“最凶の沙兽S”ジシャガ（FO、MF）、“东方より来るモノS”オルゴーモン（HU、FM）
ペギック	商店
ランペギー	商店、“エンドラムの残党S”完成后的宝箱
オガジンジン	商店、“狂信者の社S”教团警卫士オズナ、“虹色の法兽S”完成后的宝箱、“蛇兽觉醒S”ジシャガラ（FO、MF）、“凶飞兽讨伐S”オルゴーモン（HU、FM）、“圣地夺还S”オルゴーモン（HU、FM）、“月下の翼兽S”オルゴーモン（HU、FM）、“兽と机械の狂乱S”オルゴーモン（HU、FM）
シャト	故事模式8章ACT1宝箱
ドリー	“雷兽の都S”ジャーバ（HU、FM、FO、MF、AM、PT）
コニィ	“兽と机械の狂乱S”完成后的宝箱

防具

铠甲

名称	入手方法
カールライン	商店
カラセンバ	商店
ラボル・カール	商店
ラボル・ダムド	商店
ブランドライン	商店
ペルパライン	商店
ヘルセンバ	商店
ラボル・ペルパ	商店
ステラライン	商店
バスターズライン	“草原の支配者C” コルトバ
スタセンバ	商店
ラボル・ステラ	商店
メイガライン	商店、“草原の支配者C” 完成后的宝箱
グリングリンライン	“草原の支配者C” コルトバ
メイセンバ	商店
ギイガライン	商店
ギイセンバ	商店
ラボル・ギイガ	商店
テイロライン	商店
テイセンバ	商店
ラボル・テイロ	商店
ハルドライン	商店
ハルセンバ	“东方より来るモノA” アギータ
ラボル・ハルド	商店、“最凶の沙兽A” ナヴァル
ソリドライン	商店
ラブハートライン	“冰雪の洞窟S” ジャッゴ、“最凶の沙兽S” ジャッゴ
ソリセンバ	商店、“东方より来るモノ” 完成后的宝箱
ラボル・ソリド	商店
ラボル・ラッピー	“プラント夺还S” ラッピー
クリムゾンライン	故事模式5章SEEDヴェナス
キャットライン	“胞子の丘陵S” ブーマ
カテセンバ	商店、“虹色の法兽S” アギータ、“东方より来るモノS” アギータ
ヤマタセンバ	“月下の翼兽S” 完成后的宝箱
ラボル・カテイ	商店、“最凶の沙兽S” ナヴァル
オルパライン	“遗迹の奥に眠るモノS” バジラ、“双头の守护兽S” バジラ、“雷兽の都S” バジラ
デ・コルテライン	“暗黑の卫星S” ダーベラン
バジセンバ	“凶飞兽讨伐S” バジラ、“圣地夺还S” バジラ、“月下の翼兽S” アギータ、“兽と机械の狂乱S” アギータ
オルハセンバ	“东方より来るモノS” 完成后的宝箱
ラボル・オルパド	“最凶の沙兽A” 完成后的宝箱、“蛇兽觉醒S” ナヴァル、“灼热の震角兽S” ナヴァル
ラボル・ガイム	“沙尘の机械战士S” 完成后的宝箱
キャステストライン	“同盟军本部夺还S” グリナビートC、“スクラップゴースト1” グリナビートC
シノワライン	“兽と机械の狂乱S” シノワヒドキ
ルミラセンバ	“圣地夺还S” 完成后的宝箱
ディラガンライン	“草原の支配者S” 完成后的宝箱
ピジェリナライン	“双头の守护兽S” 完成后的宝箱
レッドライン	“真影に至る暗S” 完成后的宝箱
ヒゼリセンバ	“狂信者の社S” 完成后的宝箱
オウカセンバ	“凶飞兽讨伐S” 完成后的宝箱
ブゲイセンバ	“月下の翼兽S” 完成后的宝箱
アルテラセンバ	“兽と机械の狂乱S” 完成后的宝箱
アスラセンバ	“灼热の震角兽S” 完成后的宝箱
ラボル・ロレイ	“蛇兽觉醒S” 完成后的宝箱
ラボル・ピジェリ	“最凶の沙兽S” 完成后的宝箱
ラボル・チェイン	“夺われた破坏兵器S” 完成后的宝箱

插件

头部插件

名称	入手方法
カラ/フォース	商店
スタ/フォース	商店
ギイ/フォース	商店
ハル/フォース	商店
カテ/フォース	商店
ルミラ/フォース	“月下の翼兽S” 完成后的宝箱
レッド/フォース	“兽と机械の狂乱S” 完成后的宝箱
カラ/マインド	商店
スタ/マインド	商店
ギイ/マインド	商店
ハル/マインド	商店
カテ/マインド	“东方より来るモノA” 完成后的宝箱
ルミラ/マインド	“凶飞兽讨伐S” 完成后的宝箱
スタ/マジック	商店
テイ/マジック	商店
ハル/クイック	“狂信者の社S”

手部插件

名称	入手方法
カール/パワー	商店
ペルパ/パワー	商店
ハルド/パワー	商店、故事模式5章ACT3宝箱
カテイ/パワー	商店、故事模式7章ACT3宝箱
ルミラス/パワー	“草原の支配者S” ラッピー、“踊る珍鸟S” ラッピー、“双头の守护兽S” 完成后的宝箱
カール/ヒット	商店
ペルパ/ヒット	商店
ギイガ/ヒット	商店
ハルド/ヒット	商店
カテイ/ヒット	商店
ルミラス/ヒット	“狂信者の社S” 完成后的宝箱、“蛇兽觉醒S” ジャッゴ
ステラ/ナイト	商店
テイロ/ナイト	商店
カテイ/ナイト	商店、“最凶の沙兽A” 完成后的宝箱
レッド/ナイト	“蛇兽觉醒S” 完成后的宝箱
ギイガ/スキルセイブ	“最凶の沙兽SorA”、“夺われた破坏兵器S”
ギイガ/バレットセイブ	“雷兽の都S”、“生态系の保护S”、“スクラップゴースト1”
ソリド/バレットセイブ	“冰雪の洞窟S” ジャッゴ、“蛇兽觉醒S” ジャッゴ

身体插件

名称	入手方法
カール/ガード	商店
ステラ/ガード	商店
ギイガ/ガード	商店
ハルド/ガード	商店
ルミラス/ガード	“双头の守护兽S” ミズラ
カール/レグス	商店
ステラ/レグス	商店
ハルド/レグス	商店
カテイ/レグス	商店
ステラ/ウォール	“草原の支配者C” 完成后的宝箱
テイロ/ウォール	“草原の支配者B” 完成后的宝箱
カテイ/ウォール	商店、“暗黑の卫星S” 完成后的宝箱
レッド/ウォール	“草原の支配者S” 完成后的宝箱
ショック/レジスト	称号“ディマゴラススレイヤー”达成报酬
サイレンス/レジスト	称号“オンマゴウグスレイヤー”达成报酬
スリープ/レジスト	称号“アダーナスレイヤー”达成报酬
スタン/レジスト	称号“マッガーナスレイヤー”达成报酬
ポイズン/レジスト	称号“ファキス1stスレイヤー”达成报酬
ウイルス/レジスト	称号“ファキス2ndスレイヤー”达成报酬
フリーズ/レジスト	称号“ディーロレイスレイヤー”达成报酬
バーン/レジスト	称号“ディラガンスレイヤー”达成报酬
コンフューズ/レジスト	称号“アルテラッスレイヤー”达成报酬
ソリド/アンチアップ	称号“ディラグナススレーヤー”达成报酬
カテイ/アンチダウン	称号“ビルデゴラススレイヤー”达成报酬
ハルド/レインボウ	故事模式7章完成报酬

特别插件

名称	入手方法
カール/スタミナ	商店
ステラ/スタミナ	商店
ギイガ/スタミナ	商店
ハルド/スタミナ	商店
カテイ/スタミナ	商店
ルミラス/スタミナ	“沙尘の机械战士S” 完成后的宝箱
レッド/スタミナ	“夺われた破坏兵器S” 完成后的宝箱
オルパ/HPリストレイト	“SEEDの胎动B” 完成后的宝箱
エレクトロハート	“エンドラムの残党S” グリナビートS
オーラフィールド	称号“凄腕ガーディアン”达成报酬
セイクリットクロス	ジャッゴ
ラッピーモード	ラッピー
ハーツオブオンマ	“东方より来るモノS” 完成后的宝箱
キリングハーツ	“遗迹の奥に眠るモノS” オルグダス
ホワイティルウィング	称号“最强ガーディアン”达成报酬
ハーツオブダルク	“SEEDの胎动A” 完成后的宝箱
ヘーゲルバスター	商店
ラファールバスター	商店
ブリッツバスター	商店
グロームバスター	商店
メテオバスター	商店

シュトルムバスター	商店
ギガス・エスパダ	“遺迹の奥に眠るモノS”オルグダス
ラピア・フリューゲ	“生态系の保护S”完成后的宝箱
メテオアタッカー	“冰雪の洞窟S”ビル・デ・ビア
パラディ・カタラクト	“SEEDの胎动S”完成后的宝箱、“真影に至る暗S”完成后的宝箱

称号

在游戏中达成指定要求可获得称号，称号获得后到“マイルーム”中可以收取称号奖励。奖品中有很多吸引人的珍贵道具，除此之外，获得部分称号后还可以提升金钱、经验值的获得倍率以及稀有物品的掉落几率。

称号对应条件及奖励

称号名称	达成条件	奖励
ディラガンスレイヤー	杀死BOSSディラガン5次	饰品バーン/レジスト
ゾアルゴウグスレイヤー	杀死BOSSゾアルゴウグ5次	饰品カテイ/レインボウ
ビルデゴラススレイヤー	杀死BOSSビルデゴラス5次	饰品カテイ/アンチダウン
ディラグナススレイヤー	杀死BOSSディラグナス5次	饰品ソリド/アンチアップ
アルテラツスレイヤー	杀死BOSSアルテラツ5次	饰品コンフューズ/レジスト
オンマゴウグスレイヤー	杀死BOSSオンマゴウグ5次	饰品サイレンス/レジスト
ディマゴラススレイヤー	杀死BOSSディマゴラス5次	饰品ショック/レジスト
ディーロレイスレイヤー	杀死BOSSディーロレイ5次	饰品フリーズ/レジスト
アダーナスレイヤー	杀死BOSSアダーナスレイヤー5次	饰品スリープ/レジスト
マッガーナスレイヤー	杀死BOSSマッガーナスレイヤー5次	饰品スタン/レジスト
ファキス1stスレイヤー	杀死BOSSダルク・ファキス第一形态5次	饰品ポイズン/レジスト
ファキス2ndスレイヤー	杀死BOSSダルク・ファキス第二形态5次	饰品ウィルス/レジスト
スーパールーキー	杀死100个怪物	激光炮レーザーパノン，金币和经验获得倍率+2%
スーパーエース	杀死500个怪物	十字弓ディン・ディ・ベル，金币和经验获得倍率+2%
スーパーエリート	杀死1000个怪物	钢拳セイクリッドダスター，金币和经验获得倍率+2%
スーパーヒーロー	杀死10000个怪物	步枪ブリンガーライフル，金币和经验获得倍率+2%
モンスタープロフェッサー	杀死过所有种类的怪物	长剑マガナ・スレイヤー，金币获得倍率+3%，经验获得倍率+1%
战场のナンパ师	完成3次自由任务	鞭子アモーレローズ，经验获得倍率+3%
新进气锐	完成10次自由任务	双短铳サンバマラカス，经验获得倍率+3%
注目度No.1	完成25次自由任务	大斧アンク?ピッコ，经验获得倍率+3%
次期总裁候补	完成50次自由任务	长杖ダルガンロッド，经验获得倍率+3%
ガーディアンズの最终兵器	完成100次自由任务	榴弹炮ロボピッチグレネード，经验获得倍率+3%
新米ガーディアン	等级达到1	道具ゴーグル
若手ガーディアン	等级达到10	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
热血ガーディアン	等级达到20	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
中坚ガーディアン	等级达到30	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
队长ガーディアン	等级达到40	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
凄腕ガーディアン	等级达到50	饰品オーラフィールド，金币和经验获得倍率+2%
一流ガーディアン	等级达到60	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
教官ガーディアン	等级达到70	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
大物ガーディアン	等级达到80	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
英雄ガーディアン	等级达到90	强化用グラインダー10个，金币和经验获得倍率+2%
最强ガーディアン	等级达到100	饰品ホワイティルウィング，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
スキルマスター	10种打击系武器技能达到30级	长剑技能グラビティブレイク，打击系武器技能成长率加倍
バレットマスター	10种射击系武器技能达到30级	机枪技能マヤリーフィーバー，射击系武器技能成长率加倍
テクニックマスター	10种法术系武器技能达到30级	法术技能メギスタール，法术系武器技能成长率加倍
怒れる战士	战士职业等级达到5	片手剑技能グラビティストライク，稀有物品掉落率+2%
旋风の斩击者	战士职业等级达到10	双头矛技能トルネードダンス，稀有物品掉落率+2%
静かなる狩人	枪手职业等级达到5	短铳技能ペネトレイトヒット，稀有物品掉落率+2%
孤高の狙击者	枪手职业等级达到10	榴弹炮技能ボンマ・マガ，稀有物品掉落率+2%
+8辉ける道士	法师职业等级达到5	法术技能レグランツ，稀有物品掉落率+2%
星云の代弁者	法师职业等级达到10	法术技能ギ・レスタ，稀有物品掉落率+2%
天驱ける狂战士	格斗家职业等级达到5	长矛技能ドゥース・マジャーラ，稀有物品掉落率+2%
怪力の破坏者	格斗家职业等级达到10	大斧技能アンガ・ジャブロッガ，稀有物品掉落率+2%
华丽なる超铳士	神枪手职业等级达到5	双短铳技能ツインペネトレイション，稀有物品掉落率+2%
至高の暗杀者	神枪手职业等级达到10	步枪技能キラーシュート，稀有物品掉落率+2%
地震わす魔道士	大法师职业等级达到5	法术技能ディーザス，稀有物品掉落率+2%
星灵の守护者	大法师职业等级达到10	法术技能レンティス，稀有物品掉落率+2%
疾风なる曲击士	魔剑士职业等级达到5	飞刀技能チッキキョレンジン，稀有物品掉落率+2%
神速の曲杀者	魔剑士职业等级达到10	双钢爪技能チュウエイジトツシン，稀有物品掉落率+2%
隐密なる策士	陷阱大师职业等级达到5	激光炮技能マヤリープリズム，稀有物品掉落率+2%
爆炎の指挥者	陷阱大师职业等级达到10	钢拳イック・ヒック，稀有物品掉落率+2%
机动警护部所属	完成故事模式第一章	法术技能レスタ，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
总合调查部所属	完成故事模式第二章	双手剑技能クロスハリケーン，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
SEED调查部所属	完成故事模式第三章	双头矛技能スパイラルダンス，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
装备开发课所属	完成故事模式第四章	长弓技能マセイソウ，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
ローグスの海贼一味	完成故事模式第五章	单手爪技能ブクウサイエンザン，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
教团警卫队所属	完成故事模式第六章	法术技能レジェネ，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
同盟军游击队所属	完成故事模式第七章	短铳技能マヤリーヒット，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
永远の旅人	完成故事模式第八章	双头矛技能アブソリュートダンス，经验获得倍率和稀有物品掉落率+2%
巫女样のためなら死ねる	战斗不能次数达到100	魔导器オキクドウグ
クラッシャー	造成伤害超过300	散弹枪ファイナルインパクト
バーサーカー	造成伤害超过600	大斧ロリポップ
マキシマムアタッカー	造成伤害超过1800	长矛バルディッシュ
メセタフィーバー	所持金币超过1000000	机枪技能メセタフィーバー，金币获得倍率+3%
ソードコレクター	长剑武器收集率达到80%	长剑ディラガンスレイ
ナックルコレクター	钢拳武器收集率达到80%	钢拳グッダ・イッガ
スピアコレクター	长矛武器收集率达到80%	长矛ムグンブルガ
ダブルセイバーコレクター	双头矛武器收集率达到80%	双头矛ラガン・ラガン
アックスコレクター	大斧武器收集率达到80%	大斧アンク・プッティ
ツインセイバーコレクター	双手剑武器收集率达到80%	双手剑タイラントスパーダ
ツインダガーコレクター	双短剑武器收集率达到80%	双短剑タマギリザシ
ツインクローコレクター	双手爪武器收集率达到80%	双手爪シデミサキ
セイバーコレクター	片手剑武器收集率达到80%	片手剑アポカリプス
ダガーコレクター	短剑武器收集率达到80%	短剑デラカザシ
クローコレクター	单手爪武器收集率达到80%	单手爪オウガミサキ
ウィップコレクター	鞭子武器收集率达到80%	鞭子ヴィジ・ディラガ
スライサーコレクター	飞刀武器收集率达到80%	飞刀アスラヒケン
ライフルコレクター	步枪武器收集率达到80%	步枪キラーエリート
ショットガンコレクター	散弹枪武器收集率达到80%	散弹枪シッガ・パクダ
ロングボウコレクター	长弓武器收集率达到80%	长弓ナスヨテリ
グレネードコレクター	榴弹炮武器收集率达到80%	榴弹炮グッレ・ハンアビ
レーザーコレクター	激光炮武器收集率达到80%	激光炮ラブ・インフェルノ
ツインハンドコレクター	双短铳武器收集率达到80%	双短铳バトルストッパー
ハンドガンコレクター	短铳武器收集率达到80%	短铳ディラガーン
クロスボウコレクター	长弓武器收集率达到80%	十字弓クッポ・シンバ
カードコレクター	投刃武器收集率达到80%	投刃カザキカミ
マシンガンコレクター	机枪武器收集率达到80%	机枪デスレイン
シャドゥーグコレクター	射导器武器收集率达到80%	射导器エルスラール
ロッドコレクター	长杖武器收集率达到80%	长杖オウカロドウ
ウォンドコレクター	短杖武器收集率达到80%	短杖バジユラ
マドゥーグコレクター	魔导器武器收集率达到80%	魔导器デルピー
クッキングファイター	得到全部烤肉武器	防具ジューシーライン
コロニーツーリスト	完成Gコロニー的所有自由任务	饰品テイロ/オールセイブ，经验获得倍率+2%
パルムツーリスト	完成惑星パルム的所有自由任务	饰品ソリド/バレットセイブ，经验获得倍率+2%
ニューデイズツーリスト	完成惑星ニューデイズ的所有自由任务	饰品カテ/テクニセイブ，经验获得倍率+2%
モトゥブツーリスト	完成惑星モトゥブ的所有自由任务	饰品ソリド/スキルセイブ，经验获得倍率+2%
英雄はひとりじゃない	进行一次联机游戏	服装ラッピー着ぐるみ
称号コレクター	得到30个称号	射导器オパオパ
PSパーフェクト	得到以上全部99个称号	双手剑ヒャッカリョウラン



スパロボット大戦A PORTABLE

文 羽纹

S·RPG

超级机器人大战A 携带版			
スーパーロボット大战A Portable			
NBGI	2008年6月19日	日版	1人
6615日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

攻略不好写，尤其是战棋类游戏的攻略更不好写。关卡内容少了看上去很空，内容太详细了又会影响到玩家自己的判断，从而减少游戏的趣味性。因此在这篇攻略上羽纹选择了着重介绍游戏系统，关卡方面只提示一些要点的方式，让玩家自己去体验《机战AP》的独特魅力。

操作介绍

一般操作

键位	效果
方向键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
○	确定／调出主菜单／查看敌角色移动范围／加快战斗动画速度
×	取消／查看地形效果／查看以前对话／跳过战斗动画
△	按住△再按方向键可加快光标移动速度
□	切换地图上角色气力显示信息／机体快速变形／切换援护单位、援护武器／在角色精神界面里可以一次标记多个精神同时使用
SELECT	让缩放状态下的地图回到标准比例
START	快速存档
L、R	切换到下一个（上一个）可行动角色

特殊操作

键位	效果
△+L或△+R	快速选定敌方机体
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+□	开启／关闭战斗画面
△+R	显示援护信息
△+L或△+R	在机体列表菜单中切换机体或机师的排序方式
△+□	在机体列表菜单中切换正序／逆序

机师

机师的各项能力中比较受瞩目的是射击&命中等操纵机体的基本能力以及可以在战斗中使用的精神指令种类。操纵能力高的机师能积极地与敌人进行战斗、而精神指令则可以最大限度地对其进行辅助。在游戏过程中对于擅长类型不同的机师都要灵活运用。

机师能力介绍

(1)机师的名字。

(2)等级，机师强弱等级的表示数值。在战斗中积累经验值就能使等级上升，最大值为99。

(3)离下次升级所需要的经验值。

(4)在战斗中随各项行动而产生增减变化的值。气力上涨时攻击力和防御力也会一并上升，同时还能使用一些强力武器。

(5)到目前为止所获得的经验值总和。

(6)角色的精神点数，角色等级提升时精神点数的最大值也会上升。

(7)到目前为止击坠的敌机数量，达到50后会获得额外的ACE奖励。

(8)战斗中可以使用的精神指令，每位机师拥有的精神和其SP消费量都有所不同。

(9)机师的地形适应能力，由高到低分为S→A→B→C→D这5个阶段，机师在适应性高的地形中战斗会比较有利，注意一些副驾驶角色没有这项能力。

(10)自身能力，机体操纵技术的表示数值。

格斗…影响格斗武器伤害量的能力

射击…影响射击武器伤害量的能力

技量…影响会心一击（普通伤害的1.25倍）和一些人物特殊技能的发动几率，也能影响个别精神的使用

防御…影响自机受到攻击时伤害量的多少

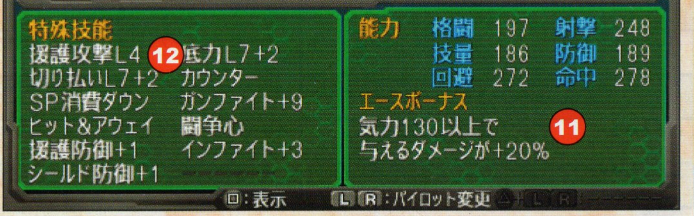
回避…影响机师躲避敌方攻击的概率

命中…影响攻击命中率的能力

(11) ACE奖励的具体内容，每位机师都会有所不同。



(12)人物特殊技能，能对战斗产生很大的影响。????表示机师的等级达到一定数值后能自动习得的特技。



气力

在每场战斗中出战的机师其气力都默认为100，受具体行动或是特殊事件的影响，气力会在50～150之间发生改变。气力数值越高，单位的攻击、防御能力就越高，另外一部分特殊技能和武器的使用也会受到它的影响。战斗中的行动对机师气力引起的变化同机师自身的性格有很大的关系，当然也有一些补给行动会引起气力的变化，下面就让我们来仔细看看吧。

气力的变化

战斗中的行动	机师的性格			
	弱气	普通	强气	超强气
普通攻击命中	+0	+1	+1	+2
普通攻击未命中	–1	+0	+1	–1
被对方攻击命中	+1	+1	+1	+2
回避对方的攻击	+0	+0	+1	+1
地图兵器命中 or 未命中	+0			
使用普通攻击将目标击坠	+1	+3	+3	+3
使用地图兵器将目标击坠	+1 ×击坠数			
我方单位将敌军击坠时	+1			
我方单位被击坠时（包括使用精神“自爆”）	–1	+0	+1	+2
移动到战舰上进行搭载	–5 ※注①			
使用精神指令“气合”和“激励”的单位	+10			
被使用精神指令“脱力”单位	–10			
接受补给的单位 ※注②	–10			

※注①：气力未满100的情况下不会减少
※注②：使用精神指令“补给”不会减少

机师成长类型

机师每在战斗中积累500的经验值就能使等级上升，等级上升时不仅射击、回避、SP等数据会对应得到提升，还能习得一些新的精神指令和特殊技能。这里要特别说明的是每位机师的成长倾向都会有一定的差距，主要分为以下12种成长类型，各机师的具体内容请在后文“机师详细资料”中进行确认。



▲当一次性取得的经验值足够多时，机师可以连着跳升几级。

类型1：格斗系・标准

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	49	65	82	99	115	132	149	164
格斗	7	15	22	30	37	45	52	60	67	74
射击	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49
技量	6	13	19	26	33	39	46	53	59	65
防御	6	14	21	29	36	44	51	59	66	73
回避	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型2：格斗系・万能

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	8	17	26	35	43	52	61	70	78	86
射击	5	11	17	23	29	35	41	47	53	59
技量	8	16	24	33	41	49	58	66	74	82
防御	8	16	25	33	41	50	58	66	75	82
回避	15	32	49	65	82	98	115	132	148	164
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型3：格斗系・防御重视

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	49	65	82	99	115	132	149	164
格斗	8	16	25	33	42	51	59	68	76	84
射击	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49
技量	6	13	19	26	33	39	46	53	59	65
防御	9	19	29	39	49	59	69	79	89	98
回避	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型4：格斗系・射击重视

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	8	16	24	32	40	48	56	64	72	79
射击	7	14	22	29	37	44	52	59	67	74
技量	7	14	22	29	37	44	52	59	67	74
防御	7	15	24	32	40	49	57	65	74	81
回避	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型5：格斗系・大器晚成型

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	18	38	55	71	88	106	123	141	157	172
格斗	4	9	17	33	41	54	63	72	81	89
射击	5	10	15	21	27	34	41	47	54	60
技量	5	11	17	26	34	42	50	58	66	74
防御	5	11	19	31	41	51	59	68	76	84
回避	15	32	48	65	82	103	123	144	164	182
命中	15	32	49	72	92	116	136	157	177	195

类型6：射击系・标准

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	5	11	17	23	29	35	41	47	53	59
射击	7	14	22	29	36	44	51	59	66	73
技量	6	13	19	26	32	39	45	52	58	64
防御	5	11	17	23	29	35	41	47	53	59
回避	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196
命中	15	32	49	65	82	99	115	132	149	164

类型7：射击系・万能

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	6	13	20	26	33	40	46	53	60	66
射击	8	16	25	34	43	51	60	69	78	85
技量	8	16	24	33	41	49	58	66	74	82
防御	5	11	17	23	29	35	41	47	53	59
回避	19	41	63	85	107	129	151	173	195	215
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型8：射击系・格斗重视

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	8	16	24	32	40	48	56	64	72	79
射击	7	16	24	32	41	49	57	66	74	81
技量	7	14	22	29	37	44	52	59	67	73
防御	6	12	18	24	31	37	43	49	56	62
回避	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型9：射击系・防御重视

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	6	12	19	26	32	39	46	52	59	65
射击	7	16	24	32	41	49	57	66	74	82
技量	7	14	22	29	37	44	52	59	67	74
防御	7	14	22	29	37	44	52	59	67	73
回避	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型10：万能系

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	15	32	48	65	82	98	115	132	148	163
格斗	7	16	23	31	39	47	55	63	71	79
射击	7	14	22	29	37	44	52	59	67	74
技量	6	14	21	29	36	44	51	59	66	73
防御	7	14	22	29	37	44	52	59	67	73
回避	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196
命中	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196

类型 11：万能系·大器晚成系

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	18	38	58	76	93	116	139	163	186	207
格斗	4	9	15	29	37	45	53	61	69	76
射击	5	10	15	29	37	45	53	61	69	76
技量	5	11	17	28	35	43	50	58	65	72
防御	5	11	17	29	37	44	52	59	67	73
回避	15	32	48	74	94	114	134	154	174	192
命中	15	32	51	77	97	117	137	157	177	195

类型：12 SP 重视

能力	等级									
	10	20	30	40	50	60	70	80	90	99
SP	18	38	58	78	98	118	138	158	178	196
格斗	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49
射击	5	10	15	20	25	30	35	40	45	49
技量	5	11	17	22	28	33	39	44	50	55
防御	5	11	17	23	29	35	41	47	53	59
回避	15	32	48	65	81	98	114	131	147	162
命中	15	32	49	66	83	100	117	134	151	166

特殊技能

本作中的人物特殊技能一共有15种，通过机师初期自带、提升等级以及使用技能芯片这三种方式来修得。注意一部分技能带有LV数，当机师自身无法领悟到技能最高的LV9时，可以通过对应的技能芯片来进行强化。以下罗列出技能的详细资料。



特殊技能一览

特技技能名	最大等级	发动时机	效果说明
ニュータイプ	9	时常	角色的命中率 & 回避率上升。技能达到 LV7 以上时还能延长浮游炮等诱导兵器的射程
强化人间	9	时常	角色的命中率 & 回避率上升。技能达到 LV7 以上时还能延长浮游炮等诱导兵器的射程
インファイト	9	时常	随着技能等级的提升，机师所搭载机体的格斗武器的攻击力以及机体移动力上升
ガンファイト	9	时常	随着技能等级的提升，机师所搭载机体的射击武器的攻击力以及武器的射程上升 1（射程为 1 和地图兵器除外）
切り拂い	9	受到攻击时	一定几率让对方的实弹系攻击无效，需要机体有光剑等武器。技能等级越高发动的概率越大
シールド防御	9	受到攻击时	用盾防御敌人的攻击使伤害下降 40%，技能等级越高发动几率越大。另外选择“防御”指令时技能必定发动
底力	9	HP 残余量达到一定数值以下	随机体 HP 减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，特技等级越高上述能力的上升幅度越大
援护攻击	4	我方行动中	为邻接同伴进行援护攻击，特技等级决定援护行动的次数
援护防御	4	敌方行动中	为邻接同伴进行援护防御，特技等级决定援护行动的次数
カウンター	——	受到攻击时	在敌人攻击之前一定几率进行先制攻击
ヒット & アウェイ	——	我方行动中	在未移动情况下进行攻击后可再移动
斗争心	——	时常	出击时气力 +5
SP 消费ダウン	——	时常	使用各种精神指令时 SP 的消费量变为正常情况下的 80%
リベンジ	——	时常	反击时伤害变为 1.2 倍，敌角色レモン的专用技能
2 回行动	——	时常	一回合内可行动 2 次，最终 BOSS ウィンデル的专用技能

ニュータイプ & 强化人间

这两个技能的名字虽然不同，但实际效果却完全一样。虽然在能力数值上不会得到明显的体现，但实际命中率会有10～18%的加成。另外当这两个技能的等级达到LV7以上时，带有“ビット”和“ファンネル”字样的武器（通称诱导兵器）的射程会有1～2格的延长。

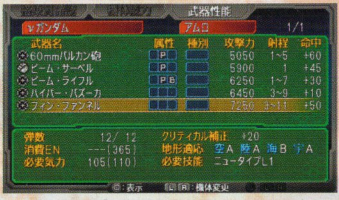
ニュータイプ & 强化人间技能等级效果

效果	技能等级								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
命中率 / 回避率（%）	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
诱导兵器的射程	——	——	——	——	——	——	+1	+1	+2

インファイト & ガンファイト

能让各种格斗武器和射击武器的攻击力上升，并且在技能达到LV4以上时，インファイト能提升机体的移动力；ガンファイト能提升格斗&射击武器（射程为1以及地图炮这两类除外）的射程。本作中的大部分强力机师都没有自带这两个技能，需要使用技能芯片来对其进行弥补。





▲ガンファイト的射程修正让本来就擅长远程攻击的真实系角色如虎添翼。

インファイト的效果 & ガンファイト的效果

效果		技能等级								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
格斗武器的攻击力	射击武器的攻击力	+50	+100	+150	+150	+200	+250	+250	+300	+350
射程	射程	——	——	——	+1	+1	+1	+2	+2	+2

切り拂い & シールド防御

只要装备有剑和盾的机体就可以按照下面的公式来计算特技发动几率。发动几率主要受到特技的等级和机师“技量”能力数值的影响。当敌我双方的技量差在70以上且技能等级为9时就能保证技能100%发动。

切り拂い & シールド防御发动率

｛(防御侧技量−攻击侧技量)÷10+技能等级｝×100÷16

※敌方机师的技能发动率为上述正常情况下的1/4。



カウンター

技能发动时可以抢在敌人攻击之前进行反击。发动率和机师的“技量”值有密切关系，当敌我双方的技量差在70以上的时候就能保证技能100%发动。

カウンター的发动率

(防御侧技量−攻击侧技量)+30

※敌方机师的技能发动率为上述正常情况下的1/4。



底力

随着机体HP减少而提升命中率、回避率、机体装甲和武器会心率的特殊技能。机师技能等级越高、机体残余HP量越少则效果越明显。最大情况下能获得命中率&回避率+45%、会心率+72%的惊异效果。由于敌方多数BOSS拥有这个技能，因此玩家要做好充分的准备。

对命中率·回避率·装甲值的补正率

机体残余HP	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
LV1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5%
LV2	—	—	—	—	—	—	—	—	5%	10%
LV3	—	—	—	—	—	—	—	5%	10%	15%
LV4	—	—	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%
LV5	—	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%
LV6	—	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%
LV7	—	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%
LV8	—	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%
LV9	—	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%

对武器会心率的补正

机体残余HP	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
LV1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8%
LV2	—	—	—	—	—	—	—	—	8%	16%
LV3	—	—	—	—	—	—	—	8%	16%	24%
LV4	—	—	—	—	—	—	8%	16%	24%	32%
LV5	—	—	—	—	—	8%	16%	24%	32%	40%
LV6	—	—	—	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%
LV7	—	—	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%	56%
LV8	—	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%	56%	64%
LV9	—	8%	16%	24%	32%	40%	48%	56%	64%	72%

精神指令

丰富多彩的“精神”是《机战》系列的一贯特色，它能令玩家完成许多“不可能完成的任务”。此次重制版对精神方面有所改动，摒弃了奇袭、奇迹和复活这三个精神，加入了友情、不屈和感应三个精神，而热血、爱和铁壁的效果也做出了相应的调整。机师的精神指令修得等级以及具体的SP消费量请在后文中进行确认。

名称	略记	对象	效果
热血	热	自机	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍，使用后会令会心一击判定失效（万丈除外）
魂	魂	自机	下次对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，使用后会令会心一击判定失效（万丈除外）
ひらめき	闪	自机	100%回避敌人攻击一次（含地图兵器攻击），在ひらめき和必中都发动的情况下，ひらめき优先
不屈	不	自机	下次受到攻击时，伤害变为10
铁壁	铁	自机	一回合内受到的伤害变为1/4
集中	集	自机	一回合内角色的命中、回避率上升30%
必中	必	自机	一回合内角色所有攻击和反击的命中率变为100%并能使目标分身、ジャマー等特殊能力无效化
感应	必	我方一机	所选择的机体获得“必中”效果
加速	加	自机	下次移动时机体移动力+3
觉醒	觉	自机	一回合内机师行动回数加1
根性	——	自机	回复自机HP最大值的30%
ド根性	——	自机	自机HP完全回复
信赖	——	我方一机	指定我方机体HP回复2000
友情	——	我方一机	指定我方机体HP完全回复
补给	——	我方一机	指定我方机体弹药和EN完全回复
气合	——	自机	角色气力+10
激励	——	我方一机	所选择的机师气力+10
てかげん	手	自机	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，对比自己技量高的敌人无效
狙击	狙	自机	下次MAP兵器以及射程1以外的武器射程+2
侦查	——	敌方一机	查看敌目标的具体情报资料
脱力	——	敌方一机	指定目标的气力−10
幸运	幸	自机	下次战斗获得的资金变为两倍（如果没有将敌方击坠则效果消失）
祝福	幸	我方一机	指定我方一机获得“幸运”效果
努力	努	自机	下次战斗获得的经验值变为两倍
应援	努	我方一机	指定我方一机获得“努力”效果
爱	——	自机	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
再动	——	我方一机	可让我方行动结束的单位再行动一次
突击	突	自机	一回合内，除MAP兵器以外的武器可移动后使用
自爆	——	自机	无视对方防御力，按使用者机体的HP值强制扣除邻接单位相同数值的HP
かく乱	搅	敌全体	一回合内敌人的最终命中率减半，和“必中”相遇时，必中优先
献身	——	我方一机	指定目标SP回复10

技能芯片

在关卡中击倒特殊的敌人后就能获得“射击值+5”、“インファイト+1”等不同名称的技能芯片，之后在关卡准备画面中使用就能提升指定机师的对应能力。

技能芯片的特征

- ●属于消费类道具，使用后会消失。
- ●效果永久继承，即便是在2周目以后。
- ●副驾驶员只能使用“SP+5”、“SP+10”、“SP+15”以及“SP消费ダウン”这几个技能芯片。

技能芯片的种类

芯片名称	使用效果
SP+5	角色SP上限+5
SP+10	角色SP上限+10
SP+15	角色SP上限+15
格斗值+5	角色格斗能力+5
格斗值+10	角色格斗能力+10
格斗值+15	角色格斗能力+15
射击值+5	角色射击能力+5
射击值+10	角色射击能力+10
射击值+15	角色射击能力+15
回避值+5	角色回避能力+5
回避值+10	角色回避能力+10
回避值+15	角色回避能力+15
命中值+5	角色命中能力+5
命中值+10	角色命中能力+10
命中值+15	角色命中能力+15
防御值+5	角色防御力+5
防御值+10	角色防御力+10
防御值+15	角色防御力+15
技量值+5	角色技量值+5
技量值+10	角色技量值+10
技量值+15	角色技量值+15
インファイト+1	习得“インファイト”技能／重复时技能等级上升1
ガンファイト+1	习得“ガンファイト”技能／重复时技能等级上升1
底力+1	习得“底力”技能／重复时技能等级上升1
切り拂い+1	习得“切り拂い”技能／重复时技能等级上升1
シールド防御+1	习得“シールド防御”技能／重复时技能等级上升1
援护攻击+1	习得“援护攻击”技能／重复时技能等级上升1
援护防御+1	习得“援护防御”技能／重复时技能等级上升1
斗争心	习得“斗争心”技能
カウンター	习得“カウンター”技能
ヒット＆アウェイ	习得“ヒット＆アウェイ”技能
SP消费ダウン	习得“SP消费ダウン”技能

技能芯片的强化限界值

机师的各项能力不能依靠技能芯片无限制地进行强化，各项能力如下表中一样存在限界值。其中机师特技的限界值比较特殊，假设某特技的最高等级为LV9，而某角色自身只能习得到LV7，那么它就能使用两回对应的芯片将技能强化至顶级。

各能力的限界值

●格斗、射击、技量、防御、回避、命中的最大值为400。

●SP最大可以用技能芯片提升到400，不过这不包括人物等级提升时增加的SP值。

●特殊技能的技能等级可以强化“各技能最大等级−机师自身修得等级的最大值”这么多回。



机体

通过观察机体的能力可以大致确认它的战斗类型，“HP和装甲值高”可放在前方吸引火力；“运动性和移动力高”擅长打反击战；“拥有修理和补给功能”的可以留在战线的后方进行支援等等，每部机体都在战斗中发挥着不同的作用。和机师不一样，机体并没有经验值的设定，它们只能依靠改造和加装强化芯片来提升自身的强度。

机体能力介绍

(1)机体的名字。

(2)HP，机体的耐久力，减少为0之后机体被击坠。到下章开始之前无法复活（不过也没有相应的惩罚）。

(3)EN，机体的能量，在宇宙、空中移动或是使用一部分武器的时候会进行消耗。

(4)运动性，可以理解为机体的灵活度，与机师的“回避值”相加总和对最终回避率产生影响。

(5)装甲值，机体的防御力，这个数值越高，受到攻击时的伤害越小。

(6)移动力，机体的基本移动力，实际移动时会受到地形等因素的影响。

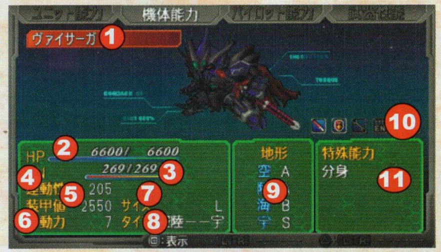
(7)机体的体积大小，由大到小分为LL→L→M→S这4个阶段，体积越大的机体越容易被击中。

(8)机体可以进行移动的地形。

(9)机体的地形适应能力，由高到低分为S→A→B→C→D这5个阶段，机体在适应性高的地形中战斗会比较有利。

(10)特殊能力标记，具体含义如下：

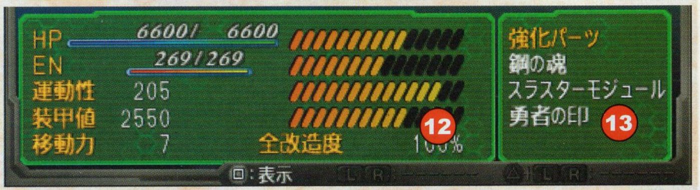
- 剑装备……特技“切り拂い”发动可能
- 盾装备……特技“シールド防御”发动可能
- 修理装置……可以实施“修理”工作
- 补给装置……可以实施“补给”工作
- バリア装备……装备有不同的防护罩装置



(11)机体最初持有的特殊能力的名称。

(12)改造度，机体HP、EN、运动性和装甲值的改造程度。

(13)现在所装备的强化部件的名称。



移动消耗

作战单位在地图上移动的时候会受到一些地形因素的影响，从而产生移动消耗。下面是各种地形具体的移动消耗量，当机体在对应的地形上移动时会自动从基本移动力上扣除这部分移动距离。

地形名	消耗
平原／砂地／林／道路／桥／滑走路／床／月面	1
森／岩／斜面／クレーター	2
川／湖／海	2
山	3
宇宙空间／大气圈／月／地球／木星	1
暗礁空域／残骸／コロニー／小惑星	2
建物／基地／コンテナ／エネルギータンク	2
壁／崖／高层ビル／クレバス	无法进入

机体换乘

下表中记载的机体和机师属于同系，在战斗准备画面中可以让他们交互换乘机体。一般情况下是让能力强的机师和机体强强配对，以更好地发挥战力。另外像一些修理和补给机则可以让一些等级低的角色来搭乘，这样可以帮助他们更快地提升等级。

机体换乘表一览

魔神系

可换乘机体	可换乘机师
マジンガーZ	キリカ
グレートマジンガー	甲儿
量产型グレート	さやか
ダイアナンA	ジュン
ダブルスペイザー	铁也
ドリルスペイザー	ひかる
マリンスペイザー	ボス
ビューナスA	マリア
ボスボロット	ルビーナ
ミネルバX	

盖塔系

可换乘机体	可换乘机师
ゲッターQ	蝴蝶鬼
ゲッター1（1人乘坐）	铁甲鬼
ゲッタードラゴン(1人乘坐)	ミチル
メカ铁甲鬼	ミユキ
メカ蝴蝶鬼	ムサシ(第15话以后)
	リサ

UC高达系

可换乘机体	可换乘机师
アプサラス	アイナ
エルメス	アムロ
ガンダム	カミーユ
ガンダムEz-8	クワトロ

UC高达系

可换乘机体	可换乘机师
ガンダム试作1号机	ケーラ
ガンダム试作1号机Fb	コウ
ガンダム试作3号机	ジュドー
ガンダム・ステイメン	シロー
ガンダムMk−Ⅱ	セイラ
キュベレイMk−Ⅱ(黑)	ノリス
キュベレイMk−Ⅱ(赤)	バニング
グフカスタム	ファ
高机动型ザク	フォウ
ザクレロ	プル
サザビー	プルツー
Gファイター	ララァ
ジム・カスタム	ルー
シャア专用ゲルググ	ロザミア
スーパーガンダム	
Zガンダム	
ZZガンダム	
νガンダム	
百式	
フルアーマーガンダム	
フルアーマーZZガンダム	
メタス	
リ・ガズィ	
リ・ガズィ(BWS)	

机体特殊能力

本作中的机体特殊能力有30多种，按照作用的不同可以归结于下面这7个大类。

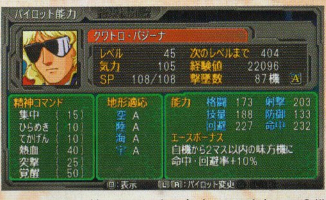


▲同时拥有オープンゲット和真マッハスペシャル的盖塔2号机具有超高的敌攻击回避能力。

分类	特殊能力名	效果
バリア	ビームコート	受到光线类武器攻击时伤害减少1000，每次发动需要消耗5的EN
	Iフィールド	受到光线类武器攻击时伤害减少2000，每次发动需要消耗5的EN
	ディストーションフィールド	令伤害3000以下的光线攻击、伤害5000以下的重力系攻击无效（当防护罩遇到超过这些伤害数值的攻击时，则完全失效），除此以外的攻击伤害减半
ジャマー	ジャマー	导弹系（ミサイル系）攻击无效
分身	オープンゲット	气力达到120以上时以25%的几率回避敌人攻击
	分身	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
	ゲッタービジョン	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
	マッハスペシャル	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
	真マッハスペシャル	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
	ゴッドシャドー	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
	ボソンジャンプ	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
	ハイパージャマー	气力达到130以上时以50%的几率回避敌人攻击
EWAC	EWAC(小)	以自机为中心，周围8格范围内的同伴命中、回避率+15%
	EWAC(大)	以自机为中心，周围8格范围内的同伴命中、回避率+30%
能力强化	スーパーモード	气力达到120以上时发动，机师的全能力+10、机体的运动性+10、装甲+100、空以外的地形适应变为A、追加武装
	ハイパーモード	气力达到120以上时发动，机师的全能力+10、机体的运动性+10、装甲+100、空以外的地形适应变为A、追加武装
	ゼロシステム	气力达到130以上时发动，机师的全能力+10
回复	HP回复(小、中、大)	每回合开始时自动回复自机最大HP的10%、20%、30%
	EN回复(小、大)	每回合开始时自动回复自机最大EN的10%、30%
	修理	为邻接我方同伴回复HP，回复量为“修理机师LV×60+500”
	补给	为邻接的我军单位完全回复EN和弹药，接受补给的机师气力−10，无法在移动后使用（有特殊ACE相关奖励内容的除外）
	搭载	母舰单位专用，收纳己方单位，每回合回复30%的HP和EN、弹药全回复，注意机体被收纳时对应的机师气力会−5
形态变化	变形	机体可以变换形态
	合体	可与其他机体进行合体、形成其他机体
	分离	对已经合体的机体进行分离，可再度进行合体
	分离（单）	机体被击破或使用“分离”指令后会形成其他机体，无法再次进行合体
	换装	在战斗准备画面中可用换装零件使机体发生形态变换

EWAC机能说明

拥有"EWAC机能"的机体，可以令其周围8格范围内已方角色的命中率和回避率上升。EWAC机能有小、大两种，补正数值分别对应15%和30%。在我方单位中能带有"EWAC（大）"机能的机体一共有3台，它们分别是：ドラグナ－3型、ナデシコ和ガルバ－FX Ⅱ，其中后两者是机体满改造后的特殊奖励。当两个"EWAC"范围重叠时补正效果并不会叠加，系统会自动按照效果高的一个来进行计算。这里之所以着重介绍这个特殊能力是因为本作中的攻击命中率普遍偏低，为了能让战斗更有效率，请充分利用这项能力。



▲クワトロ的ACE奖励"命中·回避率+10%"是可以同EWAC机能效果相叠加的。

强化芯片

强化芯片和技能芯片一样，都是在战斗中击败特定的敌人来获得。使用方法同样是在战斗准备画面中选择对应指令进行装备。由于游戏中能获得的资金有限，如果想加强二流机体的作战实力而又不想在它们身上耗费过多金钱的话，那么使用强化芯片是最理想的强化方式。这里要特别提醒的是，游戏中的敌BOSS角色多带有强化芯片且在HP不足的情况下会迅速撤退，玩家要尽全力将对方击坠。

机体类

芯片名称	附加效果
ブースター	机体移动力+1
メガブースター	机体移动力+2
アポジモーター	机体移动力+1、运动性+5
マグネットコーティング	机体运动性+5
バイオセンサー	机体运动性+10
サイコフレーム	机体运动性+20
ハロ	机体运动性+30、除MAP和射程为1的武器外，其余武器射程+2
フライトモジュール	移动类型追加"空"、机体和武器的"空"地形适应变为S
スラスターモジュール	移动类型追加"宇"、机体和武器的"宇"地形适应变为S
防尘装置	移动类型追加"陆"、机体和武器的"陆"地形适应变为S
スクリューモジュール	移动类型追加"海"、机体和武器的"海"地形适应变为S
チョバムアーマー	机体HP+500、装甲+150
ハイブリットアーマー	机体HP+800、装甲+200
超合金Z	机体HP+1000、装甲+300
超合金ニュ－Z	机体HP+1500、装甲+400
大型ジェネレーター	机体最大EN+50
メガジェネレーター	机体最大EN+100
ギガジェネレーター	机体最大EN+200
ビームコーティング	机体追加特殊能力"ビームコーティング"※重复装备效果不叠加
Iフィールドバリア	机体追加特殊能力"Iフィールド"※重复装备效果不叠加
ジャマー	机体追加特殊能力"ジャマー"
ハイパージャマー	机体追加特殊能力"ハイパージャマー"
EWAC装置	机体追加特殊能力"EWAC（小）"※重复装备效果不叠加
勇者の印	机体装甲值+200、运动性+25、全武器命中率+30%
钢の魂	机体装甲值+250、运动性+30、全武器命中率+35%
アルティメット细胞	每回合开始之初回复HP最大值的10%※重复装备效果不叠加
ソーラーパネル	每回合开始之初回复EN最大值的10%※重复装备效果不叠加

武器类

芯片名称	附加效果
デュアルセンサー	全武器的命中率+10%
マルチセンサー	全武器的命中率+20%
高性能照准器	全武器的命中率+30%
高性能レーダー	除MAP和射程为1的武器外，其余武器射程+1
大型マガジン	全武器的弹药数变为2倍※重复装备效果不叠加

消耗类

芯片名称	附加效果
プロペラントタンク	EN全回复，使用后消失※战舰可为周围同伴使用
カートリッジ	弹药全回复，使用后消失※战舰可为周围同伴使用
リペアキット	HP全回复，使用后消失※战舰可为周围同伴使用
火星丼	机师的SP回复50，使用后消失※战舰可为周围同伴使用

特殊类

芯片名称	附加效果
シャッフルの纹章	机师出击时气力+5

武器

武器界面介绍

(1)武器种类：

射击武器……使用时所能造成的伤害量受机师射击能力的影响。

格斗武器……使用时所能造成的伤害量受机师格斗能力的影响。

(2)武器的属性，一共有3种，其中G表示重力波武器；P表示该武器可以在移动后使用；B表示光线类武器。

(3)武器种别，空栏的表示为通常攻击武器；带有MAP字样的表示为地图武器。

(4)攻击力，与实际伤害有密切关系，武器改造或修得インファイト＆ガンファイト技能能让其上升。

(5)该武器的攻击距离，以"最短～最长"的形式来表示。

(6)武器的命中率补正值。

(7)武器的地形适应，由高到低分为S→A→B→C→D这5个阶段，自机对攻击对象所处地形的地形适应越高的话所能造成的伤害就越高。

(8)使用该武器所必要的条件，一般是等级达到一定要求或是需要某种机师特技。

(9)武器特性，有"接近战属性"、"ミサイル系"和"バリア贯通"这三种。





武器特性解释

武器的特性一样有三个种类，在使用时有一些特殊的注意要点，具体可以参考下表。

接近战属性	使用这种武器攻击对方时，在命中率的计算上会参照对方的地形而并非自身地形。另外这种武器受到对方特殊技能"切り拂い"的影响比较大。
ミサイル系	机体特殊能力"ジャマー"可以令这种武器的攻击完全失效；另外这种武器同样受到对方特殊技能"切り拂い"的影响比较大。
バリア贯通	无视对方的各种防护罩机能直接给予伤害。

合体攻击

当特定的单位邻接并满足一定的条件之后就能发动合体攻击，这些条件和基本只受位置关系影响的援护攻击相比有很大差异。合体攻击的发动条件和规则如下：



合体攻击的发动条件和规则

●参加合体攻击的全部单位都在正确的位置上。

●参加合体攻击的全部单位在必要EN、必要气力、必要技能和必要等级上都要满足要求。

●参加合体攻击的全部单位都会消耗EN。

●攻击的命中率和伤害以实行合体攻击的那位机师而定。

●发动合体攻击后可以使用援护攻击，反击时无法使用合体攻击。

●被攻击的目标无法使用援护防御。

合体攻击一览表

机甲战记系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型（キャバリア−0型）、ドラグナー2型、ドラグナー3型	6900～7100	—	LV10	1～3	20
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1～3型カスタム	7300～7500	—	LV10	1～3	30
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型、ドラグナー2型、ドラグナー3型	7500～7700	110	LV15	1	30
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型～3型カスタム	7800～8000	110	LV15	1	40
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム、ファルゲン・マッフ	7300	—	—	1	10

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
ツイントマホーク	ゲッター1、ゲッターQ、ゲッタードラゴン（任意两机）	5800～6800	—	LV20	1	20
ダブルゲッタービーム	ゲッター1、ゲッターQ、ゲッタードラゴン（任意两机）	7100～8100	—	LV15	1	60
トリプルゲッタービーム	ゲッター1、ゲッターQ、ゲッタードラゴン（得到真盖塔之前可以使用）	8200～9200	—	LV20	1	50
ストナーサンシャインスパーク	真・ゲッター1、ゲッタードラゴン	10600	120	LV25	1	200

魔神系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー、ミネルバX、量产型グレートマジンガー（任意两机）	6300～7300	—	LV10	1～3	20
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー	7100～7900	—	LV10	1～3	30
Dバーニングファイヤー	マジンガーZ、グレートマジンガー、ミネルバX、量产型グレートマジンガー（任意两机）	7200～8300	—	LV15	1	40
Dライトニングバスター	グレートマジンガー、量产型グレートマジンガー、グレンダイザー（任意两机）	7800～8600	120	LV15	1～3	60
マジンガートルネード	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー	8600～9400	—	LV25	1	50
ダブルマジンガーブレード	マジンガーZ、グレートマジンガー、量产型グレートマジンガー（任意两机）	6500～7300	—	LV10	1	10
デュアルミサイル	ダイアナンA、ビューナスA	7400	—	LV10	1～5	20

魔神＋盖塔系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
Fダイナミックスペシャル	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー、真・ゲッター1	10300	—	LV30	1	80

无敌系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
コンビネーションブレード	ダイターン3、ザンボット3	6300	—	LV10	1	10
Sコンビネーションアタック	ダイターン3、ザンボット3	8800	120	LV15	1	70

电磁侠系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
超电磁スピンVの字斩り	ボルテスV、コンバトラーV	8700	130	LV20	1	110

G高达系

技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH、ドラゴンガンダムS、ガンダムローズS、ボルトガンダムS、ガンダムマッススターS	10500～11300	130	—	1	140
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH、ノーベルガンダム	8300～9100	130	—	1	70
超级霸王电影弹	ゴッドガンダムH、マスターガンダムS	7400	130	—	1～3	60
爆热！究极拳	ゴッドガンダムH、マスターガンダムS	8300	130	—	1	70
究极石破天惊拳	ゴッドガンダムH、マスターガンダムS	8900	140	—	1～2	150
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH、ライジングガンダム	8900～9900	140	—	1	130

机动战舰系

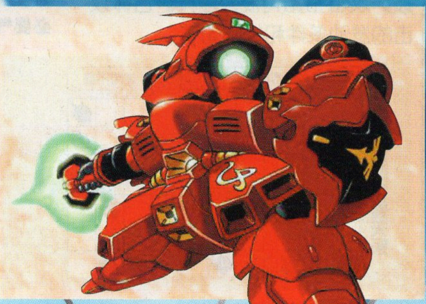
技名	参与机体	满强化攻击力	必要气力	等级要求	射程	消费 EN
フォーメーションアタック	エステバリス・リョウコ、エステバリス・ヒカル、エステバリス・イズミ	7100	110	LV10	1～3	60
ダブルゲキガン・フレア	エステバリス・ガイ、エステバリス・アキト	7400	120	LV20	1	50

改造

在战斗中将敌人打倒后就能获得金钱，使用金钱能对机体进行改造以达到强化的目的。改造分为HP、EN、装甲值、运动性和武器这5个项目。各个机体不同项目的改造段数上限各不相同，而大部分机体的基本改造段数为10段。

机体改造费用＆强化值

武器的改造和机体改造没有太大的差别，这里要特别说明的是武器改造分"为A～E"五种类型，每种类型虽然最终的强化总需资金相同，但在攻击力的提升量上却有一定的差异，具体数据请参考下页表。



改造	HP		EN		运动性		装甲值	
阶段	费用	强化值累积	费用	强化值累积	费用	强化值累积	费用	强化值累积
1	2000	200	1000	10	5000	5	3000	50
2	4000	400	1500	20	8000	10	5000	100
3	6000	600	1500	30	10000	15	8000	150
4	8000	800	2000	40	12000	20	10000	200
5	10000	1000	2000	50	15000	25	15000	250
6	12000	1200	3000	65	20000	30	20000	300
7	14000	1400	3000	80	25000	35	25000	400
8	16000	1600	4000	95	30000	40	30000	500
9	18000	1800	4000	110	35000	45	35000	600
10	20000	2000	5000	125	40000	50	40000	700
11	22000	2200	5000	145	45000	55	45000	800
12	24000	2400	6000	165	50000	60	50000	900
13	26000	2600	6000	185	55000	65	55000	1000
14	28000	2800	7000	205	——	——	60000	1100
15	30000	3000	7000	225	——	——	65000	1200
累计费用	HP−30500		EN−5800		运动性−350000		装甲值−466000	

机体改造继承

在游戏进行过程中部分机师所使用的机体会自动进行更换。在这种场合下，后继机都会将之前对原机体的改造资料全部继承下去，因此玩家并不用担心浪费资金。这里要特别说明一下盖塔(ゲッター)，和其他继承改造的机体有所不同的是，流龙马等人在换乘新机体后，其原有机体还会保存在队伍中供其他机师使用，因此在继承方面的设定为：当取得盖塔龙(ゲッタードラゴン)时，这部机体继承原盖塔的改造资料，此时原盖塔的改造等级全部清零；与此同理，真盖塔继承盖塔龙数据的同时也会让后者的改造等级全部清零。

改造继承一览表
ドラグナー1型／キャバリアー0型→ドラグナー1型（L）→ドラグナー1型カスタム
ドラグナー2型→ドラグナー2型（L）→ドラグナー2型カスタム
ドラグナー3型→ドラグナー3型（L）→ドラグナー3型カスタム
アーガマ→ネエル・アーガマ→ラー・カイラム
ゲッター1/2/3→ゲッタードラゴン／ライガー／ポセイドン→真ゲッター1/2/3
シャイニングガンダム→ゴッドガンダム
ナデシコ→ナデシコ（Yユニット）
ガンダム试作一号机→ガンダム试作一号机Fb

武器改造费用&强化值

改造阶段	共通费用	A类型强化值累积	B类型强化值累积	C类型强化值累积	D类型强化值累积	E类型强化值累积
1	4000	100	100	100	100	50
2	6000	200	200	200	200	100
3	8000	300	300	300	300	150
4	10000	500	500	450	400	200
5	12000	700	700	600	500	300
6	14000	900	900	750	650	400
7	16000	1200	1100	950	800	500
8	18000	1500	1300	1150	950	600
9	20000	1800	1600	1350	1100	700
10	22000	2100	1900	1600	1300	800
11	25000	2400	2200	1900	1500	1000
12	29000	2700	2500	2200	1700	1200
13	34000	3000	2800	2500	1900	1400
14	40000	3300	3100	2800	2100	1600
15	47000	3600	3300	3100	2300	1800
累计费用	武器—305000					

改造奖励相关

当玩家将机体的HP、EN、运动性和装甲值这4种能力改造满后就能获得改造奖励，在此次的《机战AP》中有“全改造奖励”和“特殊奖励”两种，其中前者有“最大HP+10%、最大EN+10%、运动性+10%、装甲值+10、移动力+1”这5个选项，可以从中任意选择一种；而“特殊奖励”的形式与机师ACE奖励比较类似，各个机体的具体情况大不相同，下面将相关资料公布如下。



▲机体全改造后在改造画面中按下△键能确定改造奖励的效果。

机动战士ガンダム	
ガンダム	全武器追加“バリア贯通”特性
Gファイター	机体可以飞空、机体和武器的地形适应性全部变为A
フルアーマーガンダム	全武器追加“バリア贯通”特性
シャア专用ゲルググ	全武器追加“バリア贯通”特性
エルメス	全武器可移动后使用
ザクレロ	机体可以飞空、机体对“空”地形的适应性变为A

机动战士ガンダム 第08MS小队	
ガンダムEz－8	全武器的弹药数上升为1.5倍
アプサラスII	MAP兵器的射程+1
グフカスタム	追加特殊机能“分身”
高机动型ザク	“连续目标补正”系统的效果减半

无敌钢人ダイターン3	
ダイターン3	攻击后可以变形

机动战士ガンダム 0083 星屑的回忆	
ガンダム试作1号机	发动盾防御时伤害减少80%
ガンダム试作1号机FB	发动盾防御时伤害减少80%
ガンダム试作3号机	强化芯片插槽数+1
ジム・カスタム	攻击命中对方时目标气力−10

机动战士Zガンダム	
ガンダムMk－II	全武器不会被对手切拂
スーパーガンダム	全武器不会被对手切拂
百式	追加特殊机能“ビームコート”
メタス	可以和战舰一样为周围同伴使用消费型芯片
Zガンダム	追加最终招式“ウェイブライダー突击”
アーガマ	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为2倍

机动战士ガンダムZZ	
ZZガンダム	全武器攻击力+300
フルアーマーZZガンダム	全武器攻击力+300
キュベレイMk－II（プル、プルツー机）	除射程1以外的全武器射程+1
ネエル・アーガマ	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为2倍

机动战士ガンダム 逆袭のシャア	
リ・ガズィ	可以抵挡一次致命伤害
νガンダム	除射程1以外的全武器射程+1
サザビー	除射程1以外的全武器射程+1
ラー・カイラム	使用战舰特殊芯片时的效果范围变为2倍

机动武斗传Gガンダム	
シャイニングガンダム	全武器不会被对手切拂
ゴッドガンダム	全武器不会被对手切拂
ガンダムマックスター	特技“カウンター”的发动率+15%
ドラゴンガンダム	全武器不会被对手切拂
ガンダムローズ	全武器可移动后使用
ボルトガンダム	所受伤害−30%
ライジングガンダム	追加特殊机能“修理”
ガンダムシュピーゲル	特殊机能“分身”的发动率+10%
ノーベルガンダム	机体可以飞空。武器的“空”地形适应变为A
マスターガンダム	追加特殊机能“HP回复（小）”
风云再起	强化芯片插槽数+1

新机动战记ガンダムW 无尽的华尔兹	
ウイングゼロカスタム	特殊机能“ゼロシステム”发动的气力要求由130变为120
ガンダムデスサイズヘル	特殊机能“分身”的发动率+10%
ガンダムヘビーアームズ改	全武器的弹药数上升为1.5倍
ガンダムサンドロック改	追加特殊机能“EWAC(小)”
アルトロンガンダム	使用精神“自爆”后，机体HP残存量为1
トールギスIII	机体运动性+15
トーラス	追加特殊机能“修理”

无敌超人ザンボット3	
ザンボット3	追加最终招式“イオン炮”

魔神Z	
マジンガーZ	所受伤害−30%
ダイアナンA	修理的回复量变为2倍
ボスボロット	全武器的命中率+30%
ミネルバX	机体的“陆”、“海”、“宇”地形适应变为S

大魔神	
グレートマジンガー	所受伤害−30%
ビューナスA	修理的回复量变为2倍
量产型グレート	所受伤害−30%

UFO机器グレンダイザー	
グレンダイザー	所受伤害−30%
ダブルスペイザー	机体和武器的“空”、“宇”地形适应变为S
マリンスペイザー	机体的“空”、“宇”地形适应变为A、机体和武器的“海”地形适应变为S
ドリルスペイザー	机体的“空”地形适应变为S、武器的“陆”地形适应变为S

盖塔系	
ゲッター1	攻击后可以变形
ゲッター2	攻击后可以变形
ゲッター3	攻击后可以变形
テキサスマック	除射程1以外的武器射程+2
ゲッターQ	修理的回复量变为2倍
ゲッター1（单独一人驾驶时）	机体和武器的地形适应全部变为A
ゲッタードラゴン	攻击后可以变形
ゲッターライガー	攻击后可以变形
ゲッターポセイドン	攻击后可以变形
メカ蝴蝶鬼	追加特殊机能“分身”
メカ铁甲鬼	所受伤害−50%
ゲッタードラゴン（单独一人驾驶时）	机体和武器的地形适应全部变为A
真・ゲッター1	攻击后可以变形
真・ゲッター2	攻击后可以变形
真・ゲッター3	攻击后可以变形

超电磁侠系	
コン・バトラーV	追加特殊机能“ビームコート”
ケロット	可以换装为伪电磁侠 V
ボルテスV	追加特殊机能“ビームコート”

机动战舰 NADESICO	
ナデシコ	“EWAC”机能的效果 +15%
エステバリスアキト（OG/空战/炮战）	机体的“空”or“陆”or“海”or“宇”地形适应上升 1 阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスガイ（OG/空战/炮战）	机体的“空”or“陆”or“海”or“宇”地形适应上升 1 阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスリョーコ（OG/空战/炮战）	机体的“空”or“陆”or“海”or“宇”地形适应上升 1 阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスヒカル（OG/空战/炮战）	机体的“空”or“陆”or“海”or“宇”地形适应上升 1 阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスイズミ（OG/空战/炮战）	机体的“空”or“陆”or“海”or“宇”地形适应上升 1 阶段（因换装的不同而发生变化）
エステバリスアカツキ（OG/空战/炮战）	机体的“空”or“陆”or“海”or“宇”地形适应上升 1 阶段（因换装的不同而发生变化）
ダイテツジン	追加特殊机能“ボソンジャンプ”

斗将ダイモス	
ダイモス	全武器追加“バリア贯通”特性
ガルバーFX II	“EWAC”机能的效果 +15%

机甲战记ドラグナー	
ドラグナー1 型	格斗武器的攻击力 +200
ドラグナー2 型	射击武器的攻击力 +200
ドラグナー3 型	修理的回复量变为 2 倍
ドラグナー1 型（L）	格斗武器的攻击力 +200
ドラグナー2 型（L）	射击武器的攻击力 +200
ドラグナー3 型（L）	修理的回复量变为 2 倍
ファルゲン・マッフ	全武器的攻击力 +200

原创机体	
ソウルゲイン	所受伤害 −30%
アンジュルグ	射程 1 以外的全武器射程 +1
ヴァイサーガ	特殊机能“分身”的发动几率 +10%
アシュセイヴァー	可以飞空、武器的“空”适应变为 A
ラーズアングリフ	全武器的弹药数上升为 1.5 倍

各种计算式



命中率计算公式

攻击侧命中值=（攻击侧角色命中值÷2+140）×**■攻击侧综合地形适应修正**+武器命中补正+**■特殊技能补正**+**■机体体积补正**

防御侧回避值=（防御侧角色回避值÷2+机体运动性）×防御侧综合地形适应修正+特殊技能补正+机体体积补正−**■连续目标系统补正**

基本命中率=（攻击侧命中值−防御侧回避值）+**■距离补正**−防御侧地形效果+**■奖励补正**

最终命中率=（基本命中率+**■精神指令补正**+**■援护攻击补正**）÷**■“回避”指令补正**



▲用 LL 体积的单位攻击敌人命中率普遍都偏低。

■综合地形适应修正

综合地形适应由机师的地形修正和机体的地形修正共同决定。具体规则如下：

地形适应	S	A	B	C	D
补正值	1.1	1.0	0.9	0.8	0.4

机体和机师的地形适应	S+S S+A	S+B A+A	S+C S+D A+B A+C B+B	A+D B+C B+D C+C	C+D
	↓	↓	↓	↓	↓
综合地形适应	S	A	B	C	D

■特殊技能补正

包括ニュータイプ、强化人间和底力技能的补正

■机体体积补正

机体体积	LL	L	M	S
补正值	−20	−10	+0	+10

■连续目标系统补正

补正值=15×同一回合内连续回避的次数

■距离补正

补正值={5−（攻击侧与防御侧间的相离格数）}×3

■奖励补正

包括机师特殊奖励、机体特殊奖励和 EWAC 的补正

■精神指令补正

包括“集中”和“かく乱”的补正



■援护攻击补正

作为援护攻击的单位命中率+20

■“回避”指令补正

防御侧选择“回避”的场合最终命中率÷2

连续目标补正系统

原名“连续ターゲット补正”，是本作首次引入的系统。具体作用就是限制高回避能力的角色和机体的发挥：在成功回避一次攻击后，那么下次对方任意单位的攻击命中率会强制上升 15%。由于玩家队伍单位聚拢时敌人会集中攻击某一角色，因此被命中也是时间的问题，灵活运用援护防御来降低本方的受伤会更加合适。

伤害计算公式

攻击侧攻击值=武器的攻击力×**■武器的地形适应修正**×（**■机师的对应能力值**+攻击侧的气力）÷200

防御侧防御值=机体的装甲×防御侧综合地形适应修正×（机师的防御值+防御侧的气力）÷200

基本伤害=（攻击侧攻击值−防御侧防御值）×（100%−防御侧的地形效果）

中间伤害=基本伤害×**■精神指令补正**×**■援护攻击补正**×**■防御指令补正**×**■特殊补正**

最终伤害=（中间伤害−防护罩轻减值）×**■会心一击补正**



▲机师技量是影响会心一击的关键。

■武器的地形适应修正

地形适应	S	A	B	C	—
补正值	1.1	1.0	0.9	0.8	伤害统一为 10

■机师的对应能力值

使用射击武器时参考角色的“射击”值；使用格斗武器时参考角色的“格斗”值。

■精神指令补正

精神指令“热血”、“魂”和“铁壁”的补正。需要注意的是作为援护攻击的单位“热血”和“魂”将会失效。

■援护攻击补正

援护攻击角色伤害×0.75。

■防御指令补正

防御侧选择“防御”指令的场合×0.5；对方再发动盾防御技能的场合×0.4。

■特殊补正

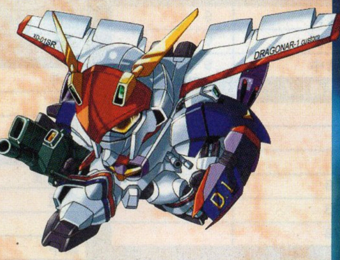
包括机师特殊奖励、机体特殊奖励和敌专用特技“リベンジ”的补正。

■会心一击补正

发生会心一击的时候最终伤害量×1.25。

会心一击发动几率＝攻击侧技量－防御侧技量＋武器会心率补正＋个别机师ACE相关奖励补正

※注：计算结果小于1时按1计算；敌方机师的会心一击发动率为上述正常情况下的1/4。



敌方攻击优先级

敌军和中立军等自身不受玩家控制的单位在行动时，都会针对对手机体的装甲值、HP、距离等复数项目进行判定，之后找到合适的目标来行动。寻找“合适的目标”的准则一般可以理解为“专找软柿子捏”。下面将影响敌人作为交战对手的各种因素公布如下。

大部分敌人（影响力大→影响力小）

- 距离近
- 目标单位残余HP少
- 机师的回避＋机体的运动性低
- 机师的命中低
- 机体的装甲值低
- 机体的最大HP少

一部分BOSS单位（影响力大→影响力小）

- 距离近
- 没有使用“必中”的单位
- 没有使用“ひらめき”的单位
- 气力较低的单位
- 机师的等级较低
- 机体的残余HP少
- 机师的回避＋机体的运动性低
- 机师的命中低
- 机体的装甲值低
- 机体的残余EN少
- 机体的最大HP少

机师详细资料

机动战士ガンダム

アムロ・レイ



加入时期：第1话R–a、第2话R–b or 第4话S

性格：普通　成长类型：7

ACE奖励：驾驶有“ガンダム”字样的机体时运动性+10%

格斗	C	射击	S
技量	S	防御	D
回避	S	命中	S
精神	**消费SP**	**修得LV**	
ひらめき	10	1	
集中	15	1	
てかげん	10	1	
热血	40	10	
加速	5	18	
魂	60	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	1	1	12	19	25	33	39	
切り拂い	1	1	1	4	10	15	21	26	32
シールド防御	1	10	18	27					

ブライト・ノア



加入时期：第1话R–a、第2话R–b or 第4话S

性格：普通　成长类型：6

ACE奖励：我方单位搭乘上战舰时一回合内HP完全回复

格斗	D	射击	A
技量	C	防御	D
回避	A	命中	A
精神	**消费SP**	**修得LV**	
ド根性	40	1	
信赖	25	1	
加速	10	1	
必中	15	12	
突击	30	20	
激励	70	27	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护防御	1	1	12	16					

セイラ・マス



加入时期：第2话R or 第4话S

性格：强气　成长类型：7

ACE奖励：入手资金+25%

格斗	D	射击	B
技量	B	防御	B
回避	A	命中	S
精神	**消费SP**	**修得LV**	
幸运	25	1	
ひらめき	10	1	
热血	40	5	
集中	10	7	
信赖	20	9	
激励	65	10	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	1	10	17	30	37	44		
ヒット＆アウェイ	1								

ララア・スン



加入时期：第12话a

性格：普通　成长类型：7

ACE奖励：射击武器的最终伤害+10%、回避率+10%

格斗	D	射击	B
技量	C	防御	A
回避	S	命中	A
精神	**消费SP**	**修得LV**	
集中	10	1	
ひらめき	10	1	
てかげん	10	3	
热血	45	17	
祝福	40	23	
幸运	35	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	1	1	1	15	24	28	35	42
ガンファイト	1	1	10	14	25				

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

ケーラ・スウ



加入时期：第14话

性格：普通　成长类型：6

ACE奖励：机体HP下降到一半时回避+30

格斗	D	射击	A
技量	D	防御	C
回避	B	命中	B
精神	**消费SP**	**修得LV**	
ひらめき	10	1	
突击	25	1	
努力	10	6	
热血	45	16	
必中	20	21	
再动	90	33	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	4	9	18					
援护攻击	1	8	15						

机动战士ガンダム第08MS小队

シロー・アマダ



加入时期：第3话R or 第4话S

性格：强气　成长类型：11

ACE奖励：精神指令“爱”的SP消费量变为45

格斗	B	射击	S
技量	B	防御	C
回避	S	命中	B
精神	**消费SP**	**修得LV**	
友情	40	1	
突击	15	1	
热血	30	12	
必中	15	17	
ひらめき	10	20	
爱	60	33	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	10	18	27	35	40	
切り拂い	7	10	23	29	34	38			
援护攻击	1	9	15	21					

アイナ・サハリン



加入时期：第7话

性格：强气　成长类型：5

ACE奖励：SP上限+30

格斗	D	射击	B
技量	D	防御	B
回避	C	命中	B
精神	**消费SP**	**修得LV**	
献身	30	1	
友情	40	4	
祝福	30	10	
集中	15	13	
爱	60	20	
激励	50	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ヒット＆アウェイ	1								
ガンファイト	1	4	8	14					

ノリス・パッカード



加入时期：第28话

性格：强气　成长类型：10

ACE奖励：武器的EN消费–50%

格斗	S	射击	A
技量	S	防御	S
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
不屈	10	1	
突击	30	7	
献身	30	11	
かく乱	40	20	
集中	15	31	
魂	60	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	8	10	36				
切り拂い	1	5	11	26	30	32	36	38	
カウンター	1								
シールド防御	1	7							

机动战士ガンダム 0083 星屑的回忆

コウ・ウラキ



加入时期：第 6 话

性格：普通 | 成长类型：7

ACE 奖励：精神指令“努力”变为“爱”，SP 消费 70

格斗	C	射击	S
技量	B	防御	D
回避	S	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
努力	20	1	
ひらめき	10	7	
必中	10	10	
热血	40	15	
觉醒	65	23	
魂	60	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	10	17	22	26	34	39
切り拂い	1	6	8	10	22	28	33	37	
援护攻击	1	12	18	28					

サウス・バニング



加入时期：第 6 话

性格：强气 | 成长类型：6

ACE 奖励：援护攻击的最终伤害 +20%、援护防御的最终伤害 −20%

格斗	C	射击	B
技量	A	防御	C
回避	S	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
てかげん	10	1	
集中	15	1	
信赖	30	1	
激励	60	15	
热血	30	20	
魂	50	32	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	10	20	30				
切り拂い	1	1	7	19	27				
援护攻击	1	12	16	28					
援护防御	1	15	20	25					

机动战士 Z ガンダム

カミーユ・ビダン



加入时期：第 7 话

性格：强气 | 成长类型：10

ACE 奖励：气力 130 以上时伤害 +20%

格斗	B	射击	S
技量	A	防御	D
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ひらめき	10	1	
热血	35	1	
根性	15	5	
集中	15	7	
气合	40	25	
突击	25	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	1	1	14	19	27	34	40	
切り拂い	5	7	9	11	14	19	24	30	

クワトロ・バジーナ



加入时期：第 14 话

性格：强气 | 成长类型：10

ACE 奖励：以自机为中心，两格范围以内的我方角色命中、回避 +10%

格斗	C	射击	S
技量	S	防御	C
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	15	7	
ひらめき	10	1	
てかげん	10	1	
热血	40	18	
突击	25	23	
觉醒	50	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	1	1	13	20	30	41		
切り拂い	1	1	1	8	13	18	22	27	32
ヒット＆アウェイ	1								
援护攻击	5	10	16	34					

ファ・ユイリィ



加入时期：第 2 话 R or 第 4 话 S

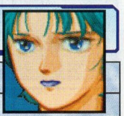
性格：弱气 | 成长类型：12

ACE 奖励：精神指令“激励”的效果变为 1.5 倍

格斗	D	射击	C
技量	D	防御	B
回避	C	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
信赖	25	1	
幸运	30	3	
ひらめき	10	12	
激励	60	18	
应援	15	20	
献身	25	26	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	7	18	25	34	43			
切り拂い	11	17	24						

フォウ・ムラサメ



加入时期：第 18 话

性格：普通 | 成长类型：7

ACE 奖励：精神指令“再动”的 SP 消费量减少为 50

格斗	D	射击	A
技量	B	防御	C
回避	S	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	10	1	
ひらめき	10	10	
自爆	1	18	
热血	40	24	
感应	30	33	
再动	80	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
强化人间	4	8	12	13	22	30	36	43	
切り拂い	9	15	22	30	37				

ロザミア・バダム



加入时期：第 18 话

性格：普通 | 成长类型：7

ACE 奖励：精神指令“かく乱”的 SP 消费量减少为 20

格斗	D	射击	A
技量	B	防御	C
回避	S	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	15	1	
加速	5	1	
かく乱	30	8	
热血	40	24	
脱力	30	28	
突击	25	32	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
强化人间	4	8	14	16	23	32	36	41	
切り拂い	8	14	21	29	36				

机动战士ガンダム ZZ

ジュドー・アーシタ



加入时期：第 32 话 b or 第 35 话 a

性格：强气 | 成长类型：7

ACE 奖励：移动后可以使用地图兵器

格斗	B	射击	S
技量	B	防御	C
回避	S	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ド根性	30	1	
幸运	30	1	
热血	30	11	
集中	15	19	
ひらめき	10	25	
觉醒	60	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	1	1	18	23	27	34	38	40
切り拂い	1	1	3	5	9	14	19	25	30
援护防御	1	8	18	27					

ルー・ルカ



加入时期：第 32 话 b or 第 35 话 a

性格：强气 | 成长类型：6

ACE 奖励：特技“ニュータイプ”的等级 +2

格斗	D	射击	B
技量	D	防御	D
回避	S	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	10	1	
根性	20	1	
ひらめき	10	10	
热血	40	18	
幸运	40	24	
激励	50	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	6	12	24	34	42			
切り拂い	1	8	14	21	29	36			
援护攻击	5	10							

エルピー・プル



加入时期：第 28 话

性格：普通 | 成长类型：7

ACE 奖励：为プルツー进行援护攻击时伤害变为 2 倍

格斗	D	射击	A
技量	C	防御	C
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	15	1	
祝福	45	5	
热血	40	11	
ひらめき	10	25	
脱力	40	32	
激励	50	36	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ニュータイプ	1	6	12	24	34	42			
切り拂い	1	8	14	21	29	36			
援护攻击	5	10							

プルツー



加入时期：第 28 话

性格：超强气 | 成长类型：7

ACE 奖励：为プル进行援护防御时伤害变为 1/2

格斗	D	射击	S
技量	C	防御	C
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	15	1	
应援	20	6	

热血	40	11	
ひらめき	10	26	
气合	40	32	
献身	30	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
强化人间	1	2	6	10	19	25	34	39	
切り拂い	7	13	24	27	30	35	40		
援护防御	1	10	16	24					

机动武斗传 G ガンダム

ドモン・カッシュ



加入时期：第 5 话

性格：超强气　成长类型：2

ACE 奖励：气力上限达到 200

格斗	S	射击	D
技量	S	防御	A
回避	B	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
根性	20	1	
ひらめき	10	1	
集中	15	12	
气合	45	15	
热血	40	20	
爱	70	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	4	6	15	26	32	40		
切り拂い	1	9	14	22	30	36			
カウンター	1								
インファイト	1	1	10	15	19	23	28	34	38

东方不败



加入时期：第 29 话

性格：超强气　成长类型：10

ACE 奖励：气力上限达到 200

格斗	S	射击	C
技量	S	防御	S
回避	S	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
热血	35	1	
集中	10	1	
ひらめき	10	1	
气合	45	1	
てかげん	10	1	
ド根性	40	1	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	1	1	1	15	26	37
切り拂い	1	1	1	1	1	1	14	25	36
カウンター	1								

风云再起



加入时期：第 22 话 or 第 29 话

性格：普通　成长类型：2

ACE 奖励：精神指令“补给”的 SP 消费量变为 45

格斗	B	射击	D
技量	S	防御	C
回避	B	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
信赖	20	1	
应援	15	1	
加速	5	1	
激励	55	1	
献身	25	26	
补给	60	29	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ヒット&アウェイ	1								

チボデー・クロケット



加入时期：第 8 话 or 第 12 话 a

性格：强气　成长类型：1

ACE 奖励：出击时气力 +10、“カウンター”攻击的伤害量 +50%

格斗	S	射击	B
技量	S	防御	A
回避	B	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
必中	10	1	
努力	15	1	
ド根性	35	8	
气合	40	16	
热血	30	19	
觉醒	70	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	6	10	16	28	38			
カウンター	1								

サイ・サイシー



加入时期：第 8 话 or 第 12 话 a

性格：强气　成长类型：1

ACE 奖励：出击时气力 +10、SP 上限 +20

格斗	S	射击	D
技量	S	防御	B
回避	B	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	15	1	
加速	5	1	
ひらめき	10	9	
幸运	40	13	
气合	40	17	
热血	40	23	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	5	9	16	25	28	34	38	
切り拂い	1	8	13	21	29	35			
カウンター	1								

ジョルジュ・ド・サンド



加入时期：第 8 话 or 第 12 话 a

性格：强气　成长类型：4

ACE 奖励：出击时气力 +10、SP 上限 +20

格斗	B	射击	D
技量	S	防御	B
回避	B	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	10	1	
ひらめき	10	1	
てかげん	10	1	
祝福	45	16	
热血	40	24	
气合	40	26	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	10	17	29	35				
切り拂い	1	7	12	20	25	34	36	38	
カウンター	1								

アルゴ・ガルスキー



加入时期：第 8 话 or 第 12 话 a

性格：强气　成长类型：3

ACE 奖励：出击时气力 +10、SP 上限 +20

格斗	S	射击	D
技量	S	防御	S
回避	C	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
铁壁	25	1	
气合	40	1	
必中	15	15	
信赖	30	18	
热血	35	22	
ド根性	40	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	8	9	18	23	30	36	40
カウンター	1								

レイン・ミカムラ



加入时期：第 18 话

性格：弱气　成长类型：12

ACE 奖励：出击时气力 +10、SP 上限 +20

格斗	D	射击	B
技量	D	防御	B
回避	C	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
必中	10	1	
爱	60	9	
激励	60	14	
献身	25	25	
热血	35	30	
补给	60	34	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	10	15	23					
ガンファイト	8	14	19	25					

シュバルツ・ブルーダー



加入时期：第 18 话

性格：普通　成长类型：2

ACE 奖励：特技“切り拂い”的发动率 +50%

格斗	S	射击	D
技量	S	防御	A
回避	A	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
不屈	10	1	
かく乱	30	1	
气合	35	1	
感应	20	1	
激励	55	1	
魂	45	1	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	1	1	1	4	8	17
切り拂い	1	1	1	1	1	1	5	9	18
カウンター	1								

アレンビー・ビアズリー



加入时期：第 19 话

性格：强气　成长类型：2

ACE 奖励：出击时气力 +10、SP 上限 +30

格斗	A	射击	D
技量	S	防御	C
回避	B	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
应援	20	1	
ひらめき	10	1	
气合	45	14	
热血	35	24	
集中	15	27	
再动	80	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	8	30					
切り拂い	1	9	15	21	28				
カウンター	1								

新机动战记ガンダム W 无尽的华尔兹

ヒイロ・ユイ



加入时期：第 27 话

性格：普通　成长类型：7

ACE 奖励：武器的 EN 消费 −30%

格斗	B	射击	S
技量	A	防御	B
回避	B	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
自爆	1	1	
集中	15	2	
热血	40	16	
加速	5	23	
突击	25	28	
ひらめき	10	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1							
切り拂い	1	1	1	33					
援护攻击	1	8	18	24					

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	3	18	28	35					
切り拂い	20	25	30						

デュオ・マクスウェル



加入时期：第 27 话
性格：普通 | 成长类型：2
ACE 奖励：回避率 +15%

格斗	S	射击	D
技量	A	防御	C
回避	A	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
自爆	1	1	
不屈	10	1	
集中	15	1	
热血	40	15	
かく乱	30	23	
幸运	35	32	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	12	32				
カウンター	1								
援护防御	10	21							

トロワ・バートン



加入时期：第 27 话
性格：普通 | 成长类型：7
ACE 奖励：命中率 +15%

格斗	C	射击	S
技量	S	防御	C
回避	B	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
自爆	1	1	
必中	10	1	
铁壁	30	2	
热血	45	16	
突击	25	24	
信赖	20	32	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护攻击	1	5	9	15					

カトル・ラバーバ・ウィナー



加入时期：第 27 话
性格：普通 | 成长类型：7
ACE 奖励：援护防御的最终伤害 −30%

格斗	S	射击	D
技量	A	防御	A
回避	B	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
自爆	1	1	
祝福	40	1	
集中	15	1	
信赖	25	5	
热血	40	17	
激励	50	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	1							
援护攻击	1	12							

张五飞



加入时期：第 27 话
性格：超强气 | 成长类型：2
ACE 奖励：会心一击的发动几率 +20%

格斗	S	射击	D
技量	A	防御	C
回避	A	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ひらめき	10	1	
ド根性	40	1	
集中	15	5	
热血	35	14	
气合	35	18	
自爆	1	32	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	4	9	18	27				
切り拂い	1	1	1						
援护攻击	1	6	15	24					

ゼクス・マーキス



加入时期：第 27 话
性格：普通 | 成长类型：10
ACE 奖励：反击时的伤害 +20%

格斗	B	射击	S
技量	S	防御	B
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
てかげん	10	1	
集中	15	1	
ひらめき	10	1	
加速	5	11	
热血	40	16	
突击	25	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	6	10	19					
切り拂い	1	1	1	20	31				
カウンター	1								
シールド防御	1	6	15	25					

ルクレツィア・ノイン



加入时期：第 1 话 R–a or 第 1 话 R–b or 第 4 话 S
性格：普通 | 成长类型：7
ACE 奖励：援护攻击的最终伤害 +20%、援护防御的最终伤害 −20%

格斗	D	射击	A
技量	A	防御	A
回避	A	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
信赖	20	1	
献身	30	1	
集中	15	3	
热血	40	16	
补给	70	25	
再动	90	33	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	1	14	21					
ヒット＆アウェイ	1								
援护攻击	1	10	16	28					
援护防御	1	8	19	32					

机甲战记ドラグナー

ケーン・ワカバ



加入时期：第 1 话 R–a or 第 1 话 R–b or 第 4 话 S
性格：强气 | 成长类型：2
ACE 奖励：格斗武器的最终伤害 +10%

格斗	A	射击	A
技量	B	防御	A
回避	S	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
努力	20	1	
集中	15	1	
不屈	10	5	
加速	5	11	
热血	40	22	
气合	50	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	2	16							
切り拂い	1	7	14	21	28				
シールド防御	5	9	16	22	27				

タップ・オセアノ



加入时期：第 1 话 R–a or 第 1 话 R–b or 第 4 话 S
性格：普通 | 成长类型：9
ACE 奖励：射击武器的最终伤害 +10%

格斗	C	射击	B
技量	C	防御	S
回避	B	命中	A
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
幸运	30	1	
应援	25	1	
必中	15	3	

ライト・ニューマン



加入时期：第 1 话 R–a or 第 1 话 R–b or 第 4 话 S
性格：普通 | 成长类型：6
ACE 奖励：回避率 +15%

格斗	D	射击	B
技量	C	防御	B
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
侦查	1	1	
信赖	25	1	
かく乱	30	8	
热血	45	16	
集中	10	26	
再动	80	34	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ヒット＆アウェイ	1								

マイヨ・プラート



加入时期：第 31 话
性格：强气 | 成长类型：7
ACE 奖励：精神指令“热血”的 SP 消费量变为 25

格斗	A	射击	S
技量	S	防御	A
回避	S	命中	S
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
加速	5	1	
集中	10	1	
热血	40	1	
ひらめき	10	1	
てかげん	10	1	
魂	60	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	8	17	26	35			
切り拂い	1	1	1	5	11	16	21	27	
カウンター	1								

无敌超人ザンボット 3

神胜平



加入时期：第 9 话 a or 第 12 话 b
性格：超强气 | 成长类型：10
ACE 奖励：使用精神指令“幸运”时同时附加“不屈”的效果

格斗	A	射击	C
技量	C	防御	C
回避	C	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ド根性	35	1	
铁壁	25	1	
气合	40	5	
热血	40	15	
信赖	30	24	
幸运	40	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	10	16	21	25	37		
切り拂い	1	3	6	9	14	25	37		
援护攻击	12	19	25						

无敌钢人ダイターン 3

破岚万丈



加入时期：第 10 话 b or 第 12 话 a
性格：强气 | 成长类型：2
ACE 奖励：使用“热血”、“魂”后，攻击仍然有会心判定

格斗	S	射击	B
技量	A	防御	A
回避	C	命中	C
精神	消费 SP	修得 LV	
ド根性	35	1	
必中	20	1	
气合	40	4	
热血	30	19	
觉醒	50	25	
魂	60	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	1	7	25	32	41	
切り拂い	1	1	1	1	12	24	36	40	
援护防御	5	10	17	25					

魔神系

兜甲儿



加入时期：第 1 话 S–a or 第 2 话 S–b or 第 4 话 R
性格：强气 | 成长类型：2
ACE 奖励：气力 130 以上时每回合发动“不屈”效果

格斗	A	射击	C
技量	B	防御	S
回避	C	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
ド根性	35	1	
铁壁	20	4	
必中	10	10	
热血	35	17	
气合	40	23	
幸运	40	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	7	9	16	21	32	41
切り拂い	16	20	26	32	38	41			
援护防御	2	9	17	22					

弓さやか



加入时期：第 1 话 S–a or 第 2 话 S–b or 第 4 话 R
性格：强气 | 成长类型：2
ACE 奖励：SP 上限 +30

格斗	C	射击	D
技量	D	防御	S
回避	D	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
ひらめき	10	1	
信赖	25	2	
必中	20	12	
祝福	40	18	
激励	70	24	
补给	65	33	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	6	13	22	35				

ボス



加入时期：第 1 话 S–a or 第 2 话 S–b or 第 4 话 R
性格：强气 | 成长类型：3
ACE 奖励：移动后可以进行补给、命中率 +25%

格斗	B	射击	D
技量	D	防御	S
回避	D	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
ド根性	40	1	
自爆	1	1	
应援	20	1	
热血	40	7	
气合	40	21	
必中	20	26	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	16	25	30	38			

剑铁也



加入时期：第 15 话
性格：普通 | 成长类型：4
ACE 奖励：气力 130 以上时每回合发动“不屈”效果

格斗	S	射击	B
技量	B	防御	S
回避	C	命中	C
精神	消费 SP	修得 LV	
加速	10	1	
努力	20	1	
必中	15	7	
热血	35	17	
铁壁	30	22	
突击	25	26	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	8	17	29	38		
切り拂い	1	1	1	15	24	35	39		
援护攻击	1	6	18	28					

ジュン



加入时期：第 15 话
性格：强气 | 成长类型：3
ACE 奖励：SP 上限 +20、精神指令“献身”的 SP 消费量变为 25

格斗	B	射击	C
技量	C	防御	S
回避	D	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
努力	10	1	
根性	15	1	
ひらめき	16	1	
必中	20	16	
热血	40	20	
献身	30	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	7	14	23	36				
援护防御	1	7	14	19					

UFO 机器人 巨魔神

デューク・フリード



加入时期：第 23 话
性格：普通 | 成长类型：2
ACE 奖励：气力 130 以上时每回合发动“不屈”效果

格斗	S	射击	B
技量	B	防御	S
回避	C	命中	C
精神	消费 SP	修得 LV	
てかげん	10	1	
气合	45	1	
必中	15	8	
信赖	30	17	
ひらめき	10	24	
魂	50	32	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	4	18	22	36		
切り拂い	1	1	1	14	22	32	40		

牧叶 ひかる



加入时期：第 22 话
性格：普通 | 成长类型：12
ACE 奖励：SP 上限 +20、“再动”的 SP 消费量变为 55

格斗	C	射击	B
技量	D	防御	B
回避	D	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
ひらめき	10	1	
努力	10	1	
必中	20	12	
激励	70	20	
献身	25	24	
再动	70	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	5	8	15	24	37				

グレース・マリア・フリード

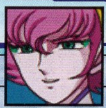


加入时期：第 22 话
性格：超强气 | 成长类型：7
ACE 奖励：“感应”的 SP 消费量变为 20

格斗	C	射击	B
技量	C	防御	B
回避	C	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
感应	30	1	
ひらめき	10	1	
必中	20	11	
幸运	35	14	
热血	40	25	
友情	30	33	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	4	8	11	20	33			
ヒット＆アウェイ	1								

キリカ

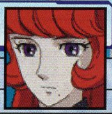


加入时期：第 24 话
性格：普通 | 成长类型：12
ACE 奖励：精神指令“自爆”变为“爱”，SP 消费 70

格斗	C	射击	C
技量	D	防御	C
回避	D	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
自爆	1	1	
ひらめき	10	1	
必中	10	11	
祝福	50	18	
感应	35	27	
献身	30	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护攻击	6	12	18						

ルビーナ



加入时期：第 32 话 b or 第 35 话 a
性格：普通 | 成长类型：12
ACE 奖励：精神指令“爱”的 SP 消费量变为 45

格斗	C	射击	C
技量	D	防御	D
回避	D	命中	D
精神	消费 SP	修得 LV	
加速	5	1	
集中	10	1	
信赖	25	1	
爱	70	13	
激励	60	35	
补给	70	38	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护防御	6	12	18						

盖塔系

流龙马



加入时期：第 1 话 S–b or 第 2 话 S–a or 第 4 话 R
性格：超强气 | 成长类型：2
ACE 奖励：角色的空地形适应性变为 S

格斗	S	射击	D
技量	B	防御	A
回避	D	命中	C
精神	消费 SP	修得 LV	
根性	20	1	
必中	20	1	
信赖	30	5	
热血	40	16	
气合	50	20	
幸运	35	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	8	16	20	27	38	

神隼人



加入时期：第 1 话 S–b or 第 2 话 S–a or 第 4 话 R

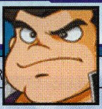
性格：超强气　成长类型：2

ACE 奖励：角色的陆地形适应性变为 S

格斗	A	射击	S
技量	B	防御	B
回避	C	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ひらめき	10	1	
加速	5	1	
集中	15	9	
かく乱	40	10	
てかげん	15	21	
爱	65	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
カウンター	1								

巴武藏



加入时期：第 1 话 S–b or 第 2 话 S–a or 第 4 话 R

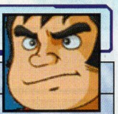
性格：超强气　成长类型：3

ACE 奖励：角色的海地形适应性变为 S

格斗	S	射击	D
技量	C	防御	S
回避	D	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
气合	35	1	
ド根性	40	1	
努力	15	1	
必中	25	8	
热血	40	24	
自爆	1	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	10	18	22	29	34	

车弁庆



加入时期：第 15 话

性格：超强气　成长类型：3

ACE 奖励：角色的海地形适应性变为 S

格斗	A	射击	D
技量	B	防御	S
回避	D	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ド根性	40	1	
气合	35	1	
努力	15	1	
必中	25	8	
铁壁	30	19	
应援	20	26	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	4	8	18	22	29	38	40	

早乙女 ミチル



加入时期：第 7 话

性格：普通　成长类型：12

ACE 奖励：精神指令“补给”的 SP 消费量变为 45

格斗	B	射击	C
技量	D	防御	A
回避	D	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
侦查	1	1	
信赖	25	1	
必中	10	4	
热血	40	18	
应援	20	20	
补给	70	35	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护防御	5	10	17	24					

ジャック・キング



加入时期：第 2 话 S–a or 第 2 话 S–b or 第 4 话 R

性格：普通　成长类型：7

ACE 奖励：获得资金 +25%

格斗	A	射击	A
技量	D	防御	B
回避	D	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
加速	5	1	
必中	20	1	
幸运	30	10	
不屈	10	18	
热血	35	25	
脱力	45	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	15	25	35				
切り拂い	1	7	9	18	27	37			
ヒット＆アウェイ	1								
ガンファイト	1	1	11	21	28	34	39		

リサ



加入时期：第 7 话

性格：弱气　成长类型：12

ACE 奖励：精神指令“献身”的 SP 消费量变为 20

格斗	C	射击	C
技量	D	防御	D
回避	D	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
自爆	1	1	
信赖	20	1	
必中	15	13	
幸运	40	18	
献身	30	26	
友情	40	29	

早乙女 ミユキ



加入时期：第 7 话

性格：普通　成长类型：12

ACE 奖励：精神指令“祝福”的 SP 消费量变为 25

格斗	C	射击	C
技量	D	防御	D
回避	D	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
集中	10	1	
祝福	45	4	
ひらめき	10	11	
热血	40	18	
感应	30	22	
激励	70	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ヒット＆アウェイ	1								

铁甲鬼



加入时期：第 15 话

性格：强气　成长类型：4

ACE 奖励：“连续目标补正”系统的效果无效

格斗	S	射击	A
技量	C	防御	A
回避	C	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
必中	10	1	
ド根性	40	1	
努力	10	1	
气合	35	1	
自爆	1	10	
热血	45	20	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	9	17	25	33	39		
援护防御	3	9	16	23					

蝴蝶鬼



加入时期：第 17 话 b

性格：强气　成长类型：4

ACE 奖励：精神指令“再动”的 SP 消费量变为 50

格斗	B	射击	C
技量	C	防御	C
回避	C	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
加速	5	1	
幸运	35	1	
かく乱	30	1	
ひらめき	10	4	
不屈	10	20	
再动	80	34	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ヒット＆アウェイ	1								

超电磁系

葵豹马



加入时期：第 17 话

性格：强气　成长类型：2

ACE 奖励：武器的 EN 消费 −30%

格斗	S	射击	B
技量	C	防御	S
回避	C	命中	C
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
根性	20	1	
气合	45	1	
必中	20	4	
热血	40	17	
铁壁	30	23	
突击	25	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	7	15	23	34	39	
切り拂い	7	15	21	27	33	39			
援护防御	12	20							

一木金太



加入时期：第 17 话 a

性格：强气　成长类型：2

ACE 奖励：移动后可以进行补给

格斗	C	射击	D
技量	D	防御	D
回避	D	命中	D
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
ド根性	40	1	
かく乱	30	1	
努力	10	5	
突击	15	19	
热血	35	22	
必中	20	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	7	12	21	32					

刚健一



加入时期：第 17 话

性格：强气　成长类型：2

ACE 奖励：武器的 EN 消费 −30%

格斗	A	射击	S
技量	B	防御	A
回避	C	命中	B
精神	**消费 SP**	**修得 LV**	
必中	10	1	
信赖	30	2	
气合	50	9	
热血	35	18	
激励	70	25	
根性	20	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	5	13	20	31	40	
切り拂い	5	8	11	19	26	34	37		
ガンファイト	1	5	10	15	20	25	30	35	40

斗将ダイモス

龙崎一矢



加入时期：第 3 话 S or 第 4 话 R

性格：强气 | 成长类型：2

ACE 奖励：特技“切り拂い”的发动率变为 100%

格斗	S	射击	D
技量	S	防御	S
回避	C	命中	C
精神	消费 SP	修得 LV	
努力	20	1	
必中	15	1	
气合	40	9	
热血	35	10	
不屈	10	19	
爱	65	34	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	6	12	21	30	36	
切り拂い	2	7	10	20	25	35	41		
カウンター	1								
インファイト	1	6	12	18	24	29	33	36	39

夕月京四郎



加入时期：第 3 话 S or 第 4 话 R

性格：强气 | 成长类型：6

ACE 奖励：移动后可以进行补给

格斗	A	射击	B
技量	A	防御	B
回避	C	命中	A
精神	消费 SP	修得 LV	
加速	5	1	
突击	25	1	
必中	10	6	
ひらめき	10	10	
ド根性	30	16	
热血	40	22	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	7	13	22	31	38		

机动战舰 NADESICO

テンカワ・アキト



加入时期：第 11 话 a or 第 12 话 b

性格：普通 | 成长类型：2

ACE 奖励：每话结束时获得“火星丼 ”1 个

格斗	B	射击	A
技量	C	防御	C
回避	A	命中	A
精神	消费 SP	修得 LV	
ひらめき	10	3	
集中	15	5	
加速	5	12	
突击	20	16	
热血	40	23	
觉醒	60	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	10	20	30	35	40				
切り拂い	8	12	18	22	30				
援护攻击	18	24							

ミスマル・ユリカ



加入时期：第 11 话 a or 第 12 话 b

性格：强气 | 成长类型：7

ACE 奖励：命中率 +15%

格斗	D	射击	A
技量	D	防御	D
回避	A	命中	B
精神	消费 SP	修得 LV	
脱力	45	1	
应援	20	3	
かく乱	30	10	
必中	25	15	
幸运	25	23	
献身	30	30	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护防御	1	5	9	16					

スバル・リョーコ



加入时期：第 9 话 a or 第 12 话 b

性格：超强气 | 成长类型：4

ACE 奖励：命中率 +10%、回避率 +10%

格斗	A	射击	B
技量	A	防御	B
回避	B	命中	A
精神	消费 SP	修得 LV	
热血	40	1	
气合	35	1	
ド根性	35	1	
集中	15	12	
ひらめき	10	18	
激励	60	25	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	10	20	30				
切り拂い	1	1	30						
カウンター	1								

アマノ・ヒカル



加入时期：第 9 话 a or 第 12 话 b

性格：强气 | 成长类型：8

ACE 奖励：精神指令“幸运”的 SP 消费量变为 25

格斗	B	射击	A
技量	B	防御	C
回避	A	命中	A
精神	消费 SP	修得 LV	
幸运	30	1	
集中	15	1	
かく乱	30	1	
应援	20	15	
热血	40	22	
不屈	10	28	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	20							
援护攻击	4	8							

マキ・イズミ



加入时期：第 9 话 a or 第 12 话 b

性格：强气 | 成长类型：8

ACE 奖励：精神指令“脱力”的 SP 消费量变为 25

格斗	C	射击	S
技量	A	防御	C
回避	B	命中	S
精神	消费 SP	修得 LV	
てかげん	10	1	
脱力	35	1	
集中	10	1	
ひらめき	10	15	
热血	40	20	
必中	20	26	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	1	8	15	25	34	39		
援护攻击	4	8							

アカツキ・ナガレ



加入时期：第 11 话 a or 第 12 话 b

性格：强气 | 成长类型：7

ACE 奖励：获得资金 +25%

格斗	B	射击	S
技量	A	防御	C
回避	B	命中	S
精神	消费 SP	修得 LV	
幸运	35	1	
ひらめき	10	1	
集中	15	1	
加速	5	1	
必中	15	12	
热血	40	19	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
切り拂い	1	1	8	15	24	34			
ガンファイト	1	6	13						

ダイゴウジ・ガイ



加入时期：第 11 话 a

性格：超强气 | 成长类型：2

ACE 奖励：精神指令“热血”变为“魂”，SP 消费 50

格斗	A	射击	B
技量	A	防御	A
回避	B	命中	A
精神	消费 SP	修得 LV	
热血	40	1	
根性	15	1	
自爆	1	1	
必中	15	8	
铁壁	25	18	
气合	40	25	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	7	14	25	36		
切り拂い	1	1	10	20					
カウンター	1								

白鸟九十九



加入时期：第 31 话

性格：强气 | 成长类型：2

ACE 奖励：特殊技能“底力”的效果变为 2 倍

格斗	S	射击	B
技量	A	防御	A
回避	C	命中	C
精神	消费 SP	修得 LV	
根性	15	1	
努力	15	1	
热血	30	1	
气合	50	1	
集中	15	32	
ひらめき	10	34	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
底力	1	1	1	1	12	15	24	37	
援护防御	1	1	15	20					

原创机师

アクセル・アルマー



加入时期：第 1 话

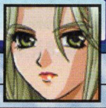
性格：强气 | 成长类型：10

ACE 奖励：气力 130 以上时伤害 +20%

格斗	A	射击	A
技量	C	防御	S
回避	S	命中	S
精神	消费 SP	修得 LV	
加速	5	1	
不屈	10	1	
必中	10	8	
热血	35	14	
气合	40	23	
魂	60	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护攻击	4	10	15	25					
底力	3	6	9	17	22	33	40		
切り拂い	2	7	10	18	20	26	38		
カウンター	1								

ラミア・ラヴレス



加入时期：第 1 话

性格：强气 | 成长类型：10

ACE 奖励：气力 130 以上时伤害 +20%

格斗	A	射击	S
技量	C	防御	S
回避	S	命中	S
精神	消费 SP	修得 LV	
加速	5	1	
集中	15	1	
ひらめき	10	8	
热血	30	14	
气合	40	23	
魂	60	31	

特殊技能	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
援护攻击	3	9	14	24					
底力	4	7	10	18	23	34	41		
切り拂い	3	8	11	19	21	27	39		
カウンター	1								

隐藏机体及机师列表

※（）内为机体名称

リサ

1.超级系路线第4话结束时流龙马的击坠数≥5，之后在地上路线第7话或者宇宙路线合流后加入。

アイナ（アプサラス）



1.第6话用シロー说得アイナ（说得后可以击坠）。

2.第7话アイナ最后存活的话可连同机体アプサラス一起加入，不满足条件的话アイナ仍然会加入，但是得不到机体。

ミユキ（ゲッター-Q）



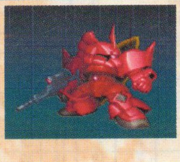
1.第7话用龙马、隼人、武藏都和她战斗一次，保证双方都不被击坠。之后再用龙马说得就能加入，不满足上述条件的话ゲッター-Q也肯定会入手。

（ミネルバX）



1.第7话在打倒暗黑大将军之前、用甲儿说得ミネルバX，这样它会变为NPC。在过关时其仍然生存的话便会加入。

（シャア专用ゲルググ）



1.第7话几个撤退BOSS中选择击坠シャア，过关后便能入手。

ガイ（エステバリス・ガイ）



1.第8话选择宇宙路线。

2.第9话保证ガイ不被击坠、或者ナデシコ、アキト机体的HP保持在30%以上又或将ジオン军全灭。这样第11话作为我方增援登场，过关后正式加入。

フォウ或ロザミア

1.第16话用カミーユ说得，两者二选其一，说得后将其击坠。

2.第18话用カミーユ再次对选择的目标进行说得并击坠，过关即可加入。

ララァ（エルメス）



1.第8话选择宇宙路线。

2.第11话让アムロ、セイラ都和シャア、ララァ战斗过（共4次）。

3.第12话击坠シャア后、用アムロ说得ララァ，当场就会加入。

（フルアーマーガンダム或者Gファイター）



1.第8话结束时アムロ击坠数高于セイラ时得到フルアーマーガンダム（可换装），反之则是Gファイター（可与ガンダム合体）。二周目情况下两台机体都能入手。

铁甲鬼（メカ铁甲鬼）



1.第15话中成为NPC后，只要不被击坠过关就会加入。

ムサシ死亡回避

1.第15话结束时流龙马的击坠数在15以上，ムサシ就不会死亡，而是成为单独的机师。

蝴蝶鬼（メカ蝴蝶鬼）



1.第16话分支选择"ビックファルコンへ行く"。

2.第17话用龙马和蝴蝶鬼战斗，之后用龙马对其进行说得，这样对方会变为NPC。然后再保证她在过关时生存就会加入。

金太&知惠（ケロット）



1.第16话分支选择"南原コネクションへ行く"，在第17话加入。

アレンビー（ノーベルガンダム）



1.第18话用ドモン说得アレンビー，说得后可击坠。

2.第19话按レイン→ドモン的顺序说得アレンビー，然后再用ドモン击坠对方（地图武器以外），过关后加入。

キリカ

1.第24话让マリア和デューク合体与キリカ发生战斗触发剧情。之后分离，再用マリア说得对方一次即可在过关后加入（必须将敌方战舰ズリル击坠）。

プル、プルツー（キュベレイmk-II）



1.第28话先击坠グレミー，此时让カミーユ和プル战斗（双方都生存），プル当场加入；再用プル击坠プルツー，过关后プルツー也会加入。

ノリス（グフカスタム）



1.第28话过关时ノリス仍然生存就会加入。

（量产型グレートマジンガー）



1.第30话结束时铁也的击坠数在30以上即可入手。

マイヨ（ファルゲン）



1.第30话结束时ケーン的击坠数在30以上，第31话会作为我方增援登场并正式加入。

（サザビー）



1.第31话结束时クワトロ的击坠数在30以上即可入手。

九十九（ダイテツジン）



1.第31话结束时选择木连路线，第33话开始正式使用。

（フルアーマーZZガンダム）



1.第31话结束时选择"小バーム星"路线，第35话结束时ジュドー的击坠数在5以上，第36话开始后ZZガンダム自动变更为フルアーマーZZガンダム。

东方不败（マスターガンダム和风云再起）



1.第8话分支选择地上路线；第16话结束后选择"ギアナ高地に向かう"；第19话满足条件让アレンビー加入；第28话结束时ドモン的击坠数在30以上，这样他会在第29话作为增援与风云再起一起加入。

风云再起（东方不败已死亡）



1.第21话结束时ドモン的击坠数在30以上即可加入。

ダイモス、コンバトラーV、ボルテスV追加新武器

1.第17话选择"南原コネクションへ行く"，28话结束时コンバトラーV追加武器"グランダッシャー"。

2.第17话选择"ビックファルコンへ行く"，28话结束时ボルテスV追加武器"超电磁ボールVの字斩り"。

3.第17话选择"ギアナ高地に行く"，28话结束时ダイモス追加武器"必杀烈风正拳突き改"。

ボスボロット追加新武器

1.第8话选择宇宙路线。

2.第9话结束时ボス的击坠数在5以上，这样在第10话开始时追加新武器"ボロットプレッシャーパンチ"。

资金10000

1.在第7话中用セイラ与シャア发生战斗，之后在关卡结束后就能获得。

レイン&ドモン追加合体攻击"石破ラブラブ天惊"

1.第25话分支选择"デビル机动要塞"，第26话结束后可以使用。



流程攻略

【《超级机器人大战A 携带版》全流程表】

超级系（男）
- 第1话A 坠ちてきた男
- 第2话A 不协和音

超级系（女）
- 第1话B アンダーカバー
- 第2话B チームワーク

→ 第3话A おまえの空手をみせてやれ/斗将ダイモス

真实系（男）
- 第1话C 异邦人

真实系（女）
- 第1话D スパイ

→ 第2话C 妹たちの战い/ギガノス包围网
→ 第3话B 二人だけの战争/异端の战士

共通路线第4话 「男らしく」でいこう/机动战舰ナデシコ
共通路线第5话 二人の舰长/ロンド・ベルVSナデシコ
共通路线第6话 去る者、追われる者/ロミオとジュリエット
共通路线第7话 热砂の攻防战/デザード ストーム
共通路线第8话 动き出す悪魔/シャッフルの纹章

分支1：宇宙路线
- 宇宙路线第9话 すれ违う宇宙/デラーズ・フリート
- 宇宙路线第10话 胜利者などいない战い/ザ・ウィナー
- 宇宙路线第11话 悪梦の闪光/アトミック・バズーカ
- 宇宙路线第12话 星の屑の记忆/スターダスト・メモリー

分支1：地上路线
- 地上路线第9话その名も、サンボット3/ザンボット・コンビネーション
- 地上路线第10话 舞えよ白鸟！ わが胸に/メカノイドのけ
- 地上路线第11话 恐怖！ 无限机动炮/シークレット・ウエポン
- 地上路线第12话 登场！ 究极のMA/精神コントロールシステム

共通路线第13话 现れた「影」/シャドーミラー
共通路线第14话 平和解放军/天才科学者アザムの挑战
共通路线第15话 燃える友情/集う「G」
共通路线第16话 操り人形たち/マリオネット

分支2：南原コネクション
- 第17话A 见事！ ケロット搅乱战术/フェイク

分支2：ビッグファルコン
- 第17话B 父をもとめて/ボルテスVに命を悬けて

分支2：ギアナ高地
- 第17话C 我が心、明镜止水/されどこの掌は烈火の如く

共通路线第18话 锻えよ、胜つために/ネオホンコン、炎上
共通路线第19话 胜利者たちの挽歌/魂の扉
共通路线第20话 あの忘れえぬ日々/ツヴァイサーゲイン
共通路线第21话 决められた道をただ步くよりも/ボソン・ジャンプ
共通路线第22话 「来访者」を守りぬけ？/イントルター
共通路线第23话 「仆たちの战争」が始まる/正义と、爱と
共通路线第24话 梦色の追迹者/バーニング・ハート
共通路线第25话 星灯りの小夜曲/スターライト・セレナーデ

分支3：デビル机动要塞
- 第26话A 君を永远に爱しる マリーメイア

分支3：マリーメイア军
- 第26话B 永远への回归/リターン・トゥ・フォーエヴァー

共通路线第27话 あなたがいて、私がいる/エンドレス・ワルツ
共通路线第28话 それぞれの战う意味/ネオ・ジオン动乱
共通路线第29话 地底城强袭/地底城直上决战
共通路线第30话 父と子の绊 /父よ、わが子よ
共通路线第31话 爱と勇气と力/変わりゆく心

分支4：木连路线
- 木连路线第32话 どこにでもある「正义」/ネゴシエーター
- 木连路线第33话 怒りの日轮/メカノイドの野望
- 木连路线第34话 宇宙の果てに消えるとも/ドン・サウザー
- 木连路线第35话 君らしく、夸らしく/ときにはもつと、私らしく

分支4：小バーム星路线
- 小巴姆星路线第32话 战士、再び/バイブレーション
- 小巴姆星路线第33话 怒る心に火をつけろ/エリカの决意
- 小巴姆星路线第34话 归れぬ道/タイムリミット
- 小巴姆星路线第35话 友と誓ったこの平和/すべてはバームの民のために

共通路线第36话 运命に向かう者たち/メン・オブ・デスティニー
共通路线第37话 真实の辉き/トゥルー・シャイニング
共通路线第38话 静寂の声/サイレント・ヴォイス
最终话 极めて近く、限りなく远い世界に

超级系路线 第1话A 坠ちてきた男

胜利条件	败北条件
1.敌全灭 2.デモニカ撤退	1.主人公被击坠

攻略要点

战斗开始后主角使用“加速”往上冲，与第二回合出现的甲儿汇合并利用地形迎敌。第5回合铁也出现，此时敌前阵部队已消灭得差不多了，可以将精力集中到击坠BOSS暗黑大将军身上（HP在8310以下时会撤退），先将其HP削弱到撤退值附近，然后再用甲儿的“大车轮ロケットパンチ”＋铁也的“グレートブースター”做援护即可击落。

获得道具

プロペラントタンク、ブースター、射击值+5、ガンファイト+1

超级系路线 第1话B アンダーカバー

胜利条件	败北条件
1.敌全灭 2.击坠メカ要塞鬼	1.主人公被击坠

攻略要点

本关只有主角和盖塔两部机体可以使用，将盖塔变形为2号和主人公一起利用森林地形来作战，杂兵可以考虑交给主人公来击坠以提升等级和气力。想要击破メカ要塞鬼（HP在7110以下时会撤退）需用盖塔-1的“ゲッタービーム”配合ラミア的援护攻击，将流龙马的HP削弱到足够低让特技“底力”产生效果，这样发动会心一击就更为轻松。

获得道具

プロペラントタンク、ブースター、射击值+5、ガンファイト+1

真实系路线 第1话C 异邦人

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

战斗开始时形成敌我4对4的局面，利用龙骑小队3号机的“EWAC（大）”能力提升命中率和回避率后再来作战会比较有利。第三回合敌军增援出现在地图右侧，而由アムロ领衔的我方增援也出现在地图中央偏下方。敌军中マイヨ驾驶的ファルゲン・マッフHP在2460以下时会带领他的几个部下从地图上撤退，让主人公升到LV4学会“援护攻击”，然后再配合アムロ一鼓作气将对方击坠。



获得道具

マグネットコーティング、リペアキット、射击值+5、ガンファイト+1

真实系路线 第1话D スパイ

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

基本游戏内容和“异邦人”比较类似，只是敌人的初期配置位置和双方的增援出现位置发生了一些变化：第3回合敌方增援出现在地图下方，而我方增援出现在地图右侧。战术方面围绕龙骑3号机来作战即可，另外想要拿齐全部强化道具的话一定要将ファルゲン・マッフ放在最后击坠（HP在2460以下时会撤退）。

获得道具

マグネットコーティング、リペアキット、射击值+5、ガンファイト+1

超级系路线 第2话A 不协和音

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入科学要塞研究所

攻略要点

战斗开始时敌人会朝上方扑来，因此选择退守科学要塞研究所会比较合适。第三回合ゲッター1和テキサスマック将作为我方增援出现在地图的最下端，使用加速等精神指令赶紧与大部队人员汇合吧。敌军中的三个BOSS暗黑大将军（HP在8310以下时）、ダンゲル（HP在7260以下时）和ヒドラー（HP在7110以下时）都会在HP不足时从战场上撤

退，注意活用援护攻击将它们一一击坠。

获得道具

リペアキット、プロペラントタンク、命中值+5、カートリッジ、チョバムアーマー、格斗值+5、インファイト+1

超级系路线 第2话B チームワーク

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入早乙女研究所

攻略要点

战斗开始时ゲッター1和テキサスマック处于付伤状态，先用精神指令“加速”回到早乙女研究所进行HP回复，之后优先迎击离我军较近的メカ角面鬼等敌单位。第三回合魔神小队在地图上方出现，赶紧让他们移动到研究所形成稳守之势。敌军中的三个BOSS暗黑大将军（HP在8310以下时）、ダンゲル（HP在7260以下时）和ヒドラー（HP在7110以下时）都会在HP不足时从战场上撤退，铁也的援护攻击不可或缺，记得及时用ボス给他补充残弹。

获得道具

リペアキット、カートリッジ、プロペラントタンク、命中值+5、格斗值+5、チョバムアーマー、インファイト+1

真实系路线 第2话C 妹たちの戦い／ギガノス包囲网

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

虽然关卡开始时被8台敌军包围着，不过由于它们不会迅速靠拢过来，因此形式还不算严峻。以左下角的敌人为突破口，占领殖民卫星并利用地形优势来将敌军逐个击破。第2回合敌人的援军出现在上方，继续坚守卫星等待第3回合我方援军的到来。敌BOSS マイヨ和第1话一样会撤退（HP下降到2460以下时），让タップ使用“幸运”配合主角的援护攻击去击坠吧。

获得道具

命中值+5、ブースター、格斗值+5、インファイト+1、プロペラントタンク、リペアキット、カートリッジ

超级系路线 第3话A お前の空手を見せてやれ／斗将ダイモス

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌方入侵基地 3.斗将ダイモス被击坠

攻略要点

ダイモス一开始要往下方移动。在敌人回合内除能用格斗技进行反击的情况外，其余敌攻击尽量选择防御来减少伤害。一矢的技量值高，很容易发动“カウンター”和“切り拂い”特技，危急的时候还有ナナ的“信赖”可以给予支援。第2回合我方的增援出现在左侧，这让战斗难度下降不少。注意平时多让一矢提升气力，将BOSS リヒテル的HP削弱到接近9000（HP下降到8910以下时撤退）后用“必杀烈风正拳突き”回会心来击破。



获得道具

プロペラントタンク、マグネットコーティング、射击值+5、防尘装置、SP+5

真实系路线 第3话B 二人だけの战争／异端の战士

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

战斗开始时シロー处于敌方包围状态，要尽快向下移动与大部队汇合。由于地图中央隔着一条河，用母舰搭乘其他机体然后再使用“加速”一口气冲上去也是比较推荐的战术。敌军中的黑色三连星拥有合体攻击，注意其攻击力高且能屏蔽援护防御的特性。由于这招无法攻击空中的目标，因此像メタス、トーラス等战斗力低的机体可以变成飞空形态来避免受到伤害，当然最稳妥的方法还是将三人中的其中一将击坠，这样他们的合体攻击就无法继续使用了。

获得道具

チョバムアーマー、射击值+5、SP+5、防尘装置、プロペラントタンク

共通路线 第4话 「男らしく」でいこう／机动战舰ナデシコ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌方入侵基地

攻略要点

守护第4回合登场的NPC アキト是本关的一大难点。アキト驾驶的エステバリス本来HP就低，并且不接受我方给予的回复工作，最要命的是从第6回合开始他会不分敌目标强弱地发起攻击，一旦其被击坠就会导致GAMEOVER。所以战斗开始后我军的主力要往左上方移动，以尽快消灭第4回合在那里出现的暗黑大将军等敌增援。另外，我方增援也于第4回合出现在地图左下角，初期配置在下方的敌人就交给他们去对付吧。敌军中暗黑大将军（HP在8370以下时）、ワルキメデス（HP在8610以下时）、ヒドラー（HP在7170以下时）和マイヨ（HP在2520以下时）都会撤退，一周目想全部击坠颇有难度，必要时可在强化芯片之间做出一些取舍。

获得道具

シールド防御+1、ガンファイト+1、プロペラントタンク、カートリッジ、リペアキット、インファイト+1、格斗值+5、メガブースター、高性能レーダー

共通路线 第5话 二人の舰长／ロンド・ベルVSナデシコ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

アーガマ战舰因受到恶魔高达的攻击HP仅剩余一半且在本话中无法移动，注意及时回复。敌人在关卡开始虽然对我军形成包围之势，不过实力并不强，カール驾驶的レビ・ゲルフ・マッフ推荐优先击坠，因为这台机器有EWAC（大）装置。本关出现的恶魔高达由于HP基数高，要击坠稍微有些难度（HP在15000以下时撤退）。这里比较推荐的方法是将一矢的等级提升到LV10习得精神指令“热血”，然后使用“必杀烈风正拳突き”会轻松不少。另外，セイラ（LV5出热血）驾驶ガンダム使用最强武器“スーパーナパーム”；ボス（LV9出热血）驾驶マジンガーZ用“大车轮ロケットパンチ”都能达到同样的效果。



获得道具

防御值+5、スクリューモジュール、プロペラントタンク、リペアキット、カートリッジ、SP+5、底力+1、フライトモジュール、格斗值+10

共通路线 第6话 去る者、追われる者／ロミオとジュリエット

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭／我方战舰被击坠（夏亚等人登场后） 2.敌人侵入基地

攻略要点

战斗开始后攻击力高的单位，如主角机、ゲッター和マジンガーZ可以往左上角移动对付リヒテル（HP在8970以下时撤退）的部队。剩余队员则对付于第2回合出现在基地左下方的敌增援，注意敌增援出现时会发生剧情，龙崎一矢的气力-30。在全灭巴姆星人之前记得将部队集中在基地的左侧。

接下来战斗进入第二部分，在基地里盗走高达试作二号机的ガトー（HP在4740以下时撤退）和シャア（HP在1860以下时撤退）会全力向地图左上方撤退，之前在基地附近摆好阵势的话就可以比较轻松地截住他们的退路，注意此二人的回避能力很强，想击坠的话要活用精神和EWAC的支援效果。另外，アイナ可由シロー说得，不过此时并不会加入。

获得道具

アポジモーター、回避值+5、インファイト+1、シャッフルの纹章、リペアキット、プロペラントタンク、大型ジェネレーター、チョバムアーマー、マグネットコーティング、援护攻击+1、切り拂い+1

共通路线 第7话 热砂の攻防战／デザート・ストーム

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

ガトー、シャア和黑色三连星里任意一人的HP削弱至30%以下或被击落，其余的都会撤退。想要复数击坠的话就要利用母舰的地图炮，不过实现起来难度比较高。推荐击坠シャア，这样能得到他的座机“シャア专用ゲルググ”。

吉翁部队撤离后，百鬼帝国部队出现在地图左下方，而カミーユ也会驾驶着ガンダムMK－II出现在左上方基地内。敌方的几个BOSS都会在HP下降到30%后撤退。本关的可说得人物较多，具体方法如下：ミユキ必须让盖塔的三位驾驶员分别与其发生战斗，之后再由流龙马说得；ミネルバX由甲儿说得后变为NPC，只要过关时还生存就能加入，不过要注意如果在甲儿说得ミネルバX之前暗黑大将军已经被击坠，那么ミネルバX就会自爆（甲儿气力+10）；如果在上一话中已经用シロー说得アイナ一次，那么这里只需要将她留到最后击落就能令机师和机体一并加入。

获得道具

マグネットコーティング、プロペラソトタソク、デュアルセンサー、ビームコーティング、ブースター、マグネットコーティング、チョバムアーマー、技量值+5、インファイト+1、EWAC装置、ジャマー、リペアキット、底力+1、カートリッジ、火星丼

共通路线 第8话 动き出す悪魔/シャッフルの纹章

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭 2.经过8个回合	1.我方战舰被击坠 2.敌人侵入基地内

攻略要点

关卡开始之初出现分支，第一是去宇宙追击シャア等人；第二项是与留守地球的同伴一起阻止恶魔高达。如果选择第一项那么只需将初期的杂兵解决掉后就能过关，选第二项还要对付东方不败等人。

成功击坠恶魔高达或者坚持到第8回合，母舰就会升空。之后恶魔高达在地图右上角复活、东方不败出现在地图左上角、ギガノス部队出现在地图下方。而我方也有シュバルツ驾驶的ガンダムシュピーゲル以及扑克同盟的另外4部高达加入。此时可利用基地的地形优势来作战，恶魔高达的HP值高（HP在15060以下时撤退），可让シュバルツ使用“魂”后去击坠，不过要注意击破恶魔高达的话会导致敌军全军撤退，所以一定要留到最后。



获得道具

アルティメット细胞、ブースター、バイオセンサー、フライトモジュール、プロペラントタンク リペアキット、カートリッジ、火星丼

宇宙路线 第9话 すれ违う宇宙/デラーズフリート

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

战斗开始后要尽全力消灭敌前阵的单位，到第3回合ナデシコ会出现在地图下方并从战场中央穿越。而此时ガトー（HP在4800以下时撤退）、シャア（HP在5910以下时撤退）和ララァ（HP在2640以下时撤退）也会作为敌增援出现在地图最左侧。ナデシコ小队必然遭到猛攻，注意保护好它们的安全。当ナデシコ小队成功移动到地图上端时敌人全军就会退却，在限定回合数内尽量多地消灭敌军吧。另外，倘若ナデシコ母舰或アキト机体的HP降至30%以下时会发生ガイ为拯救同伴而牺牲的事件，这样他在以后就无法加入了。

获得道具

フライトモジュール、ガソファイト+1、底力+1、カートリッジ、アポジモーター、チョバムアーマー、SP+10、射击值+10

地上路线 第9话 その名も、ザンボット3/ザンボット・コンビネーション

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭

攻略要点

本关的难点在于两个BOSS的击坠上，初期的ブッチャー在HP低于18000的时候撤退，在游戏一周目情况下还是推荐ドモン主攻配主角辅攻的方式，先决条件是シャイニングガンダム的武器有13段改造、主人公的武器有9段改造（需用Game Over法刷钱），之后在ドモン攻击时凹个会心就能将目标击坠。在ブッチャー被击坠或撤退后，百鬼帝国的部队会出现在地图的左下角，其中BOSS的HP也很高（HP在18690以下时撤退），如果龙骑小队2号机驾驶员タップ已习得“热血”（15级），那么用合体技“恐怖のトリプルアタック”再加主角的援护也可轻松击坠。

获得道具

射击值+10、ガンファイト+1、底力+1、メガブースター、プロペラントタンク、カートリッジ、マグネットコーティング

宇宙路线 第10话 胜利者などいない战い/ザ・ウィナー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

战斗开始时コウ和カミーユ会换乘GP—1Fb以及スーパーガンダム登场。本关的难度非常低，敌我双方都没有增援，战斗开始后建议兵分左、中、右三路直接上前迎敌，敌BOSSケリィ（HP在5940以下时撤退）的气力达到105后就能使用地图炮攻击，注意不要让我方单位过于集中。另外，シーマ（HP在4440以下时撤退）的回避率很高，要节省一些SP来对付她。

获得道具

チョバムアーマー、火星丼、インファイト+1、ガソファイト+1

地上路线 第10话 舞えよ白鸟！わが胸に/メカノイドの赌け

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.ダイターン3被击坠

攻略要点

一开始ダイターン3被敌人控制，注意不能将它击落。第3回合我军增援出现在地图右下角，第4、5回合都会有敌增援出现在左上角的基地附近。到第5回合ダイターン3重归我军后就可以正式展开战斗了。敌军的3个BOSS中ミレーヌ在HP低于12750以下时会撤退，而リサー和アイサー两姐妹要留意她们的合体攻击，只要将其中一个击坠对方就会合体，可以考虑使用ガンダムローズ的地图兵器来双双击破以取得复数的强化芯片。

获得道具

フライトモジュール、マグネットコーティング、インファイト+1、チョバムアーマー、SP+10

宇宙路线 第11话 悪梦の闪光/アトミック・バズーカ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

由于ガトー并不会主动出击，因此可以在第一时间内占领所罗门利用地形作战。ガンダム试作2号机（HP在4800以下时撤退）的核弹地图炮对我军是绝大的威胁，注意用精神“脱力”将ガトー的气力维持在120以下。另外，如果想ララァ在以后成为同伴，这里就要记得让アムロ和セイラ分别与シャア和ララァ战斗一次发生对话。

第2回合ナデシコ小队会作为我方增援出现在地图下方，到了第4回合会有六台木星蜥蜴在地图左、右下角现身，对方的“Dフィールド”会使得伤害低的光线武器完全失效，尽量用实弹或具有“バリア贯通”特性的武器来应战。



获得道具

プロペラントタンク、火星丼、カートリッジ、リペアキット、ブースター、切り拂い+1、援护防御+1、斗争心、格斗值+10

地上路线 第11话 恐怖！无限机动炮/シークレット・ウェポン

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭

攻略要点

无限机动炮每逢奇数回合就会发射，其攻击能强制性消灭任何被击中的单位。战斗的首要任务就是将它摧毁，推荐让机动性优秀的ゲッター2配合精神指令“加速”去突袭。破坏无限机动炮后敌人的增援出现在左、右上角以及下方三个区域，本关的BOSS都不会撤退，战斗时可省心不少。另外，本关利用无限机动炮达成败北条件很是轻松，想要刷钱和经验值的话可以在这里多次故意Game Over。

获得道具

インファイト+1、格斗值+10、ブースター、カートリッジ、火星丼、リペアキット、プロペラントタンク

宇宙路线 第12话 星の屑の记忆/スターダスト・メモリー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.经过9回合

攻略要点

9回合内未能全灭敌军就算关卡失败，除了要留意ケリィ和ガトー的地图兵器外，还有两个小事件必须引起重视。一是在击倒ガトー之前将ケリィ击坠的话，ガトー的气力会提升30；二是让アムロ击坠ララァ的话，アムロ气力会下降30。如果在上一话中已经完成了相应的对话，那么这里只需先将シャア击坠，然后就能用アムロ说得ララァ。

第3回合シーマ带领的中立敌军出现在地图上方，他们会向吉翁部队发起攻击，注意别被夺去强化芯片；第4回合W高达的几位同伴在地图右边出现增援我方。本关虽然敌人众多，不过好在他们都不会撤退，这让玩家省心不少。

获得道具

EWAC装置、ハイブリットアーマー、命中值+5、ソーラーパネル、大型マガジン、インファイト+1

地上路线 第12话 登场！究极のMA/精神コントロールシステム

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭



攻略要点

初期的杂兵并不会主动出击，利用这个特点用远程武器可以轻松将对方磨死。第3回合两部サイコガンダム（HP在11250以下时撤退）出现在地图中央偏右的位置；接下来第4、第5回合还有アレンビー驾驶的ノーベルガンダムB（HP在5100以下时撤退）以及ギルガザムネ（HP在13530以下时撤退）登场。几个BOSS的实力并不算强，使用热血可以轻松击坠。这里要特别说明的是，两部サイコガンダム中只要有一部被破坏另一部也会撤退，想要双破的话还是得利用ガンダムローズ的地图兵器，不过实现难度会很高。

获得道具

ハイブリットアーマー、EWAC装置、ガンファイト+1、大型マガジン、命中值+5、斗争心、援护防御+1、切り拂い+1、ソーラーパネル

共通路线 第13话 现れた「影」/シャドウミラー

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.经过7回合

攻略要点

由于敌方设置有对空炮台，因此任何企图飞行的单位都会被强制击落。本关的首要任务就是将其摧毁，推荐单位依旧是ゲッター-2，给它装上增加移动力的强化芯片并潜入地下，这样就能绕开大部分木星蜥蜴直捣炮台。破坏掉炮台后主角会归队，同时影镜部队出现在地图左上角，其中敌对主角身上会掉落珍贵的强化芯片“勇者の印”，虽然目标的HP基数算不上高，不过撤退的时机固定为HP剩余70%时。这里的推荐击坠方案是使用破岚万丈和神胜平的合体技“Sコンビネーションアタック”再配合主角的援护攻击，神胜平15级就能习得精神“热血”，只要武器有12或以上段位的改造就能达成击坠目标。



获得道具

火星井、格斗值+5、勇者の印、防御值+5

共通路线 第14话 平和解放军/天才科学者アイザムの挑战

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.リ・ガズィ被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

虽然战斗开始时只有リ·ガズィ和其他4部NPC机体，不过由于NPC们会主动上前吸引敌方火力，因此リ·ガズィ基本不用担心会被击坠。第3、4回合我军的增援出现在地图右下角，将主动出击、且不会撤退的敌BOSSリヒテル解决后，敌人的增援部队出现在地图的左下和右上角，此时クワトロ大尉也会驾驶着他的爱机百式投入战斗。注意クワトロ出现时则位于敌人的包围圈中，要利用下方森林的地形优势以及精神“集中”来稳步前进与大部队汇合。

获得道具

ガンファイト+1、フライトモジュール、シールド防御+1、リペアキット、プロペラントタンク

共通路线 第15话 燃える友情/集う「G」

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.我方战舰被击坠

攻略要点

流龙马等人在本关会换乘ゲッタードラゴン。战斗开始时发生剧情，铁甲鬼以NPC身分加入我军，由于这个家伙会不顾死活地往敌人堆里钻，因此要保护好他的安全，可以考虑让一个HP较少的单位在前方负责吸引火力。第3回合铁也从左边来支援，而敌人在地图上方又有大批援军。第四回合我方主力登场，同时初期的三个敌BOSS会撤退，要想在3回合内击坠他们的话武器满改造是必须的。之后的战斗没有太大难度，只是要留意セントマグマ在HP下降到22500以下时会撤退。

获得道具

チョバムアーマー、命中值+10、マグネットコーティング、ブースター、援护攻击+1、ジャマー、格斗值+10、カートリッジ、火星井

共通路线 第16话 操り人形たち/マリオネット

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.ノーベルガンダム被击坠

攻略要点

本关的地图中央是一条大河，可以多派一些具有飞空能力的机体出战。考虑到敌人会主动向我军靠拢，所以直接在初始出现位置摆好阵势等对方攻过来也是不错的战术。第3回合アレンビー会驾驶ノーベルガンダム作为我方增援出现在地图正上方，不过受到狂暴系统的影响，第4回合她又会变成敌人，此时要毫不犹豫地将其击坠。敌人的增援于第4回合在地图中央左、右两侧出现，好在都是些僵尸兵，威胁并不大。倒是敌BOSSギルガザムネ的地图炮值得留意。本关中两台サイコガンダム的驾驶者フォウ和ロザミア可以选择其一用カミーユ说得，说得之后直接击坠即可，注意两者均会在HP下降到11310以下时从地图上撤退。

获得道具

カウンター、マグネットコーティング、アポジモーター、ビームコーティング、射击值+5、カートリッジ、プロペラントタンク、インファイト+1、ガンファイト+1、火星井、リペアキット、シャッフルの纹章

第17话A 见事！ケロット搅乱战术/フェイク

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入南原基地

攻略要点

一开始操纵假的电磁侠往地图左下方移动吸引敌人注意，防止它们攻向基地。第2回合ゼクス和カトル在地图左侧登场，可以用他们拖住敌人。第3回合真电磁侠出现在基地，如果之前没有培养和改造的话让其待在那里即可。第4回合我军主力部队到达，之后便可以开始反击了。敌军中ジャネラ和地狱大元帅分别会在HP低于22560和8490时撤退，另外，暗黑大将军在他所搭乘的“要塞デモニカ”被击坠后能复活一次，接下来将其HP削弱到21630以下时还会使用一次“根性”。

获得道具

プロペラントタンク、リペアキット、カートリッジ、ガソフアイト+1、ブースター、格斗值+15、回避值+10、ハイブリットアーマー

第17话B 父をもとめて/ボルテスVに命を悬けて

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.敌人侵入ビッグファルコン 2.ボルテスV被击坠 3.我方战舰被击坠

攻略要点

第1、2回合让V型电磁侠使用“必中”和“铁壁”后北上迎敌并利用反击来削弱对方的HP。第3回合我军主力到达地图左下角，而第4回合还会有ヒイロ和デュオ两位W高达的成员出现帮忙。敌军中的蝴蝶鬼可让流龙马与其战斗一次，然后再进行说得就会变成NPC，这样过关时仍然生存就会加入。注意在说得蝴蝶鬼的时候如果ヒドラー还在地图上的话，那么蝴蝶鬼的HP会只剩下10点。敌BOSS中ハイネル会在HP低于18750时撤退。

获得道具

ガンファイト+1、格斗值+15、ブースター、回避值+10、ハイブリットアーマー、リペアキット、プロペラントタンク

第17话C 我が心、明镜止水/されどこの掌は烈火の如く

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.シャイニングガンダム被击坠

攻略要点

初期的僵尸兵几乎无法对ドモン和一矢造成威胁，利用它们来提升气力。第3回合巴姆星人部队会作为中立敌军出现在地图的右上侧，而我军的主力部队也会于第4回合到达地图右下角。本关的几个BOSS均不会撤退，不过要小心实力强劲的东方不败，最好是抓住他搭乘的机体HP不高的弱点用强力攻击手段一回合解决。本关结束后ドモン换乘ゴッドガンダム。

获得道具

ガンファイト+1、格斗值+15、マグネットコーティング、回避值+10、ブースター、ハイブリットアーマー

共通路线 第18话 锻えよ、胜つために/ネオホンコン、炎上

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.敌人侵入南原基地

攻略要点

开始可出击的机体不多，不过敌人并不强。第4、5回合敌我双方的增援都会登场，敌阵中的アレンビー、フォウ和ロザミア都可以说得，因此ドモン和カミーユ要往地图的左上方移动。注意用ドモン说得アレンビー后她并不会加入，只能选择击落（HP在5220以下时撤退）；フォウ和ロザミア两人存在互斥关系，根据第16话中说得的对象这里再用カミーユ对其进行一次说得，之后将其击坠就能加入。



左侧的敌人中BOSSゲン・ジェム会比较麻烦，他会因为同伴的死亡而不断提升气力，除了要留意对方的地图兵器外，用精神“必中”来限制其分身特技的发动。本关过后会有剧情，ドモン在东方不败的指导下领悟最强奥义“石破天惊拳”。

获得道具

ハイパージャマー、火星丼、カートリッジ、ブースター、チョバムアーマー、プロペラントタンク、SP+5、ヒット＆アウェイ、援护攻击+1、リペアキット

共通路线 第19话 胜利者たちの挽歌／魂の扉

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.シャッフル同盟被击坠 3.ゴッドガンダム被击坠

攻略要点

本关中央受高山地形所阻，记得给地面单位装备飞空芯片。当初期的僵尸杂兵数量少于10台时，敌方增援会出现在地图右端，其中包括恶魔高达和アレンビー。如果之前完成了所有对アレンビー的对话，这里要按レイン→ドモン的顺序说得对方一次，然后再用ドモン把地击坠即可在过关后加入。

消灭恶魔高达后东方不败再次作为敌人出现，此时需要先破坏他的坐骑“风云再起”才能攻击到本体マスターガンダムS。注意当其HP低于5250以下时会自动使用“ド根性”，最多3回。打倒对方后发生剧情，根据玩家之前路线选择的不同会出现东方不败死亡或生存两种情况。

获得道具

メガブースター、シャッフルの纹章、マルチセンサー、命中值+5、援护防御+1、シールド防御+1

共通路线 第20话 あの忘れえぬ日々／ツヴァイサーゲイン

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

敌方初期配置在左下角，第二回合敌方行动时ナデシコ小队出现在地图左上方，不过他们由于电脑出现故障而成为敌人，这里直接将他们全数击落即可。第三回合敌方行动时在右下角会出现敌援军，这回出现的都是BOSS级敌人，其中包括最终BOSSヴィンデル。如果没有足够的信心还是不要去招惹对方，他会在第6回合自动撤退。当然如果机体改造和机师锻炼都很理想的话在3回合内干掉ヴィンデル也不算太困难（HP在20000以下时撤退），像是ドモン、万丈等人的合体攻击配合主角的援护等都是推荐的击坠方案，成功击破对方可以取得强化芯片ハロ。



获得道具

火星丼、援护防御+1、技量值+5、高性能レーダー、カウンター、ハロ

共通路线 第21话 决められた道をただ步くよりも／ボソン・ジャンプ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

本关难度较低，敌人惟一的一波增援于第2回合出现在地图右边，这样连同最初配置在左侧的木星蜥蜴对我军形成夹击，建议直接在原地展开迎击战。第3回合龙骑小队的三名成员会驾驶强化型机体出现在基地附近，战斗时只需注意敌人的“Dフィールド”机能即可。另外，BOSS元一郎的HP下降到4290以后会撤退。

获得道具

プロペラントタンク、チョバムアーマー、射击值+5、ハイパージャマー、底力+1

共通路线 第22话 「来访者」を守りぬけ？／イントルーダー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.テッジン被击坠

攻略要点

战斗开始后白鸟九十九会向地图上方移动，派出主力单位尾随对其进行保护。到了第5回合九十九就能顺利从地图上脱离，此时假扮デューク的敌人会登场，但随即被下回合在地图右下角出现的マリア等人揭穿假冒的身分，不用想了，直接击坠吧。另外，此时敌人也有一批援军会从地图右下角出现。本关的敌人就是HP比较多，其实力并不算高，而且BOSS们也不会撤退。

获得道具

リペアキット、カートリッジ、プロペラントタンク、ブースター、切り拂い+1、インファイト+1、スラスターモジュール

共通路线 第23话 「仆たちの战争」が始まる／正义と、爱と

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.エスデバリス月面被击坠 2.グレンタイザー被击坠 3.我方战舰被击坠

攻略要点

战斗开始时アキト处于敌人的包围圈内，可以利用月面基地的地形优势以及精神“集中”来和敌人进行周旋。第3回合时デューク在地图下方登场，アキト与其合流后一起往右下角移动，等待我方大军杀到。本关初期BOSS元一郎身上会掉落超珍惜的技能芯片“SP消费ダウン”，如果想拿到的话就必须在之前用加能力的芯片（特别是射击能力）对アキト进行育成，取得条件比较苛刻。元一郎第3回合就会从地图上撤退，同时敌人的增援出现在左下角，注意别放跑了其中的ブラッキー（HP在18510以下时撤退）。



获得道具

カートリッジ、防御值+5、格斗值+5、SP消费ダウン

共通路线 第24话 梦色の追迹者／バーニング・ハート

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.ファルゲン・マッフ被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

刚开始虽然只有マイヨ一人，不过第2回合就有四个NPC出来支援，マイヨ往右上移动与第3回合出现在那的我军主力汇合。当敌人的数量下降到4台以下时，最初敌增援シーマ在地图中部偏左的位置登场，而コウ也会驾驶ガンダム试作3号机增援我方，ガンダム试作3号机虽然性能很强，但毕竟是零改造，迅速撤退才是上策。

将ドルチェノフ打倒后（HP在15060以下时撤退），敌人第二批增援到达地图右侧，其中的キリカ是可以说得的，先让マリア和デューク合体与其发生一次战斗触发剧情，然后再用マリア说得对方一次即可，注意在这之前必须将敌BOSSズリル击坠，否则说得会失败。



获得道具

バイオセンサー、プロペラントタンク、ガンファイト+1、メガブースター、ギガジェネレーダー、SP+5

共通路线 第25话 星灯りの小夜曲／スターライト・セレナーデ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

战斗开始时最终BOSS和敌对主角都出现在右上角，好在主角用自爆将两人逼退，不过到第27话为止他都无法再出战。ケーン因为母亲被敌方捉去当人质而被迫与我方为敌，在这话中直接将其击坠即可。第2回合マイヨ等人作为NPC再次出现，不过不要指望他们能帮上太大的忙。玩家可以兵分左右两路向敌人发起攻击，注意右边的敌人实力要强一些，其中ドルチェノフ的HP低于15060时会撤退。战斗胜利后出现分支，选择“デビル机动要塞の方はどうなっている！？”进入第26话A；选择“マリーメイア军の方どうなっている！？”进入第26话B。

获得道具

チョバムアーマー、シールド防御+1、回避值+5、ヒット＆アウェイ

第26话A 君を永远に爱してる／トラストユー・フォーエヴァー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.ドラグナー1型カスタム被击坠 3.ゴッドガンダム被击坠

攻略要点

利用敌人不会移动的特性用远程攻击可以很轻松地将他们消灭，注意不要击坠ケーン，他会和第4回合出现的マイヨ一起加入我方。在打倒ドルチェノフ之前的战斗都不算困难，请控制好精神的使用。当初期敌人全部被消灭后ウォン会驾驶

グランドマスタガンダム出现在地图左上角，由于对方的HP高且有恢复特技，所以要将其围住用合体攻击一口气击坠。接下来被DG细胞侵蚀的レイン驾驶着最终形态的恶魔高达出现在附近，将她破坏后发生剧情，レイン摆脱侵蚀和ドモン一起使出“石破ラブラブ天惊拳”将恶魔高达化为宇宙尘埃。



获得道具

バイオセンサー、ハイブリッドアーマー、デュアルセンサー、援护攻击+1、技量值+10

第26话B 永远への回归／リターン・トゥ・フォーエヴァー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方被全灭 2.我方战舰被击坠

攻略要点

最初只有一部トールギスⅢ，不要贸然前冲，等第2回合W高达系除五飞外的另外四机到来。第3、4回合会有敌对主角和张五飞登场，注意此次敌对主角的撤退HP为40%以下。我军主力于第4回合在地图上方的卫星地带出现，之后就能利用地形全面展开反击战。这里要特别提醒的是张五飞有优先狙击ヒイロ的特性，好在他的机体HP较低，即便是零改造的ウイングゼロカスタム与其单挑也有很大胜算。

获得道具

バイオセンサー、デュアルセンサー、援护攻击+1、技量值+10

共通路线 第27话 あなたがいて、私がいる／エンドレス・ワルツ

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方被全灭 2.我方战舰被击坠

攻略要点

一开始只有4台W高达系的机体，第2回合敌对主角（HP低于30%时撤退）带领敌增援出现地图右下角，而我们的主角也在此时正式回归。第5回合我方增援到达，而五飞和ヒイロ也同时出现在左上角。如果在26话B中用ヒイロ击坠过五飞，那么这里就可以用ヒイロ对其进行说得；如果之前选择的是另外一条路线，那么这里只需直接将其击坠，过关后他仍然会加入。

获得道具

アポジモーター、リペアキット、ガンファイト+1、インファイト+1

共通路线 第28话 それぞれの战う意味／ネオ・ジオン动乱

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

一开始迅速抢占右下的基地会对战斗有一定的帮助，敌人的先头部队都不强，不过要小心アプサラス完全型的地图炮。敌人里面的ノリス是可以加入我军的，方法是将其留到最后击坠。第5回合地图上方出现敌增援，里面的BOSSダンゲル需要击破两次。到了第6回合还会有新吉翁军的部队出现在地图右侧，注意这些敌人的射程和回避都比较优秀。另外，プル、プルツー是可以加入的角色，不过击坠她们的话可以拿到强力芯片“勇者の印”，如何取舍就由玩家自己决定了。

获得道具

底力+1、メガジェネレーター、メガブースター、ハイブリットアーマー、リペアキット、切り拂い+1、カートリッジ、プロペラントタンク、SP+10、勇者の印、火星井、バイオセンサー、命中值+10

共通路线 第29话 地底城强袭／地底城直上决战

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方全灭 2.我方母舰被击坠

攻略要点

在本话中流龙马等人换乘了真·ゲッター，如果对之前的盖塔进行过改造，那么就能在这里体会到它压倒性的强大。另外一名强力角色东方不败亦是在本话中加入，只要满足了加入条件，他就会在第2回合连同风云再起出现在地图的右上角。第3回合我方大部队赶到，并且敌人也会追加8台量产型グレートマジンガー，不过它们的移动力低且无法飞行，可利用高山地形在远距离消灭它们。第4回合百鬼帝国的部队在地图左侧登场，注意サイモン和ダイモン能使用合体攻击，要尽早击坠两者中的其中一个。

获得道具

斗争心、インファイト+1、リペアキット、プロペラントタンク、防御值+10、アポジモーター、ビームコーティング

共通路线 第30话 父と子の绊／父よ、わが子よ

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.スカルルーク(AI)被击坠 3.守护神ゴードル登场后经过5回合

攻略要点

我方队伍出现在地图右下角，左上是敌人的据点。不过因为有怪兽工厂存在，在第2、3回合开始之初都会出现一部分机械兽杂兵。第3回合结束时发生剧情，怪兽工厂被建一的父亲破坏，此时敌增援停止。第4回合地狱大元帅会登场，一起出现的还有一台スカルルーク，一定不要将它破坏，否则会导致GAME OVER。打倒地狱大元帅后ハイネル驾驶守护神ゴードル出现，此时地底城的自爆装置被启动，如果在接下来的5个回合内没有全灭敌人的话也算关卡失败。

获得道具

射击值+10、EWAC装置、プロペラントタンク、援护防御+1、マルチセンサー

共通路线 第31话 爱と勇气と力／变わりゆく心

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ダイテツジン被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

九十九一出来就处于被敌人包围的状态，而第2回合我方母舰就在地图右下角出现，使用“集中”后与大部队汇合吧，ダイテツジン的HP高且有防护罩，短时间内没有太大危险。而我方的主力单位可迅速往左上方移动消灭ブッチャー（HP低于12240时撤退）的部队。第4回合敌方行动顺序时敌对主角（HP低于30%时撤退）会带领影镜部队出现在地图右上角，注意敌人经常会并排移动以使用援护防御，针对这点可多利用合体攻击来进行打击。另外，如果此时ケーン的击坠数达到30以上，那么マイヨ会驾驶ファルゲン・マッフ在第5回合作为我方增援出现在地图左下角。

获得道具

回避值+10、ハイブリットアーマー、斗争心、高性能レーダー、シールド防御+1

木连路线 第32话 どこにでもある「正义」／ネゴシエーター

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

本战九十九无法出战，考虑到敌全机都有“Dフィールド”，故有“バリア贯通”兵器的单位可优先派出场，当然，如果光线类武器的攻击力够高的话也能无视对方的防护罩。考虑到第2、3回合会有敌增援出现在地图上方左右两侧，战斗开始后控制我方全军集体往下方移动会比较合适。敌人的几个BOSS源八郎（HP低于6420时）、元一郎（HP低于10200时）和三郎太（HP低于4280时）都会在HP不足时撤退。另外，在敌方比较密集的情况下，ナデシコ母舰的地图炮能发挥奇效。

获得道具

バイオセンサー、ハイブリットアーマー、底力+1、防御值+10、アポジモーター

小巴姆星路线 第32话 战士、再び／バイブレーション

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ジュドー、ルー、ルビーナ被击坠 2.我方战舰被击坠

攻略要点

开始时我方三架机体被围在中间，而第3回合我方大部队就从左下方到达，让ZZガンダム变形并使用加速和集中等精神往那个方向冲吧，敌人的攻击应多以防御为主。第4回合敌对主角（HP低于30%时撤退）带领的镜影部队从右下角登场，由于分支路线造成的战力分散，这里推荐用ダイモス或者グレンダイザー配合主角机的援护攻击来击倒。本关中アムロ换乘的νガンダム是台强力机体，可以针对性地强化其运动性，这样加上アムロ本身的高回避力能成为独挡一面的单位。

获得道具

ハイブリットアーマー、防御值+10、バイオセンサー、プロペラントタンク、アポジモーター、底力+1

木连路线 第33话 怒りの日轮／メカノイドの野望

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

本关的不可进入地形比较多，尽量多派飞行系单位出场。リサー和アイサー其中任意一个被击坠就会进行合体，可优先提升ドモン的气力，然后用地图兵器“超级霸王电影弹”来实现双破。当敌初期配置的兵力下降到7台以下时，BOSSトーレス

带领10台伪ダイターン3在地图中央左右两侧出现，由于トーレス在刚出现时并不会移动，因此可先集中火力攻击伪ダイターン3。另外需要提醒的是トーレス和ミレーヌ两人分别会在HP低于13740和12990时从地图上撤退。

获得道具

高性能照准器、高性能レーダー、ガンファイト+1、プロペラントタンク、リペアキット、射击值+10、インファイト+1、ビームコーティング

小巴姆星路线 第33话 怒る心に火をつけろ／エリカの決意

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ダイモス被击坠 2.メカ战士ギメリア被击坠 3.我方战舰被击坠

攻略要点

一矢上来就加了30的气力，这让战斗轻松不少。第2回合リヒテル会作为我方NPC登场，地图左侧的敌人可以交给他去对付。第3回合地图上方会出现大量敌增援，此时一矢最好快点与リヒテル汇合，否则当他机体的EN被耗完后就会比较被动。第4回合敌我双方的增援分别出现在地图的上、下两端，其中敌BOSSオルバン实际上是影分身，只有将其击坠后真正的オルバン才会出现，该机体的HP多达15万，可以考虑先将它的导弹武器残弹耗光，再从远距离进行集中攻击。

获得道具

射击值+10、メガブースター、超合金Z、高性能レーダー、インファイト+1、ハロ、デュアルセンサー

木连路线 第34话 宇宙の果てに消えるとも／ドン・サウザー

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

第3回合地图左下角和右上角会出现8台伪ダイターン3，考虑到初期的杂兵并不会主动出击，因此可以先将伪ダイターン3全部解决。第4回合コロス在地图左上角遗迹出现，接下来会发生催眠波袭击的事件，此时我方除万丈以外的其他角色气力下降15，万丈气力上升30。打倒コロス后对方会巨大化一次，注意SP的消耗。コロス被打倒后敌军最终BOSS“ドン”以满气力状态出场，对方的最大射程有12格，并且“底力”特技会使得它随HP减少越来越强，多用超级系单位的必杀技在尽量短的时间内将其击坠。另外，记得在战斗前让母舰带上几个“火星丼”以备不时之需。

获得道具

火星丼×2、リペアキット、プロペラントタンク、SP+15、超合金Z、カートリッジ、命中值+15、SP消费ダウン、ハロ

小巴姆星路线 第34话 归れぬ道／タイムリミット

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.ダイモス被击坠 2.经过10回合

攻略要点

这关有10个回合的限制，所以一定要抓紧时间，本关的主力是一矢，因此最好把他的机体改造一下，保证攻击输出。这关的敌人能力偏低，对我们构不成什么威胁，战斗开始可以径直往上走强攻，利用反击可在三回合内击破绝大部分敌机，第三回合在地图右下会出现我方增援，建议用精神“加速”快速合流，共同对抗第4回合出场的影镜部队，多利用合体攻击可以最大限度地阻止他们发动援护防御。

获得道具

ガンファイト+1、命中值+15、火星丼

木连路线 第35话 君らしく、夸らしく／ときにはもっと、私らしく

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

本关的目的是坚守十个回合，敌人依旧有“Dフィールド”，因此出战单位还是以“バリア贯通”和高威力的光线类武器为主。当敌方降至7机以下会出现增援与初期配置相同的兵力，反复10次，如果想轻松点过关，可以将敌人剩余单位控制在8机以上。第三、五、六回合三郎太、源八郎、元一郎会依次出现在地图左上、右下、左下，他们都会以机动战舰ナデシコ为攻击目标，要注意保护。成功防守至第10回合时触发剧情，ナデシコ发射“相转移炮”，木连的人为追赶演算装置而撤退，战斗随即结束。

获得道具

大型マガジン、回避值+15、技量值+10、超合金ニューZ、サイコフレーム

小巴姆星路线 第35话 友と誓ったこの平和／すべてはバームの民のために

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠

攻略要点

本关地形对我方比较有利，能够进行回复的场地很多，加上敌人大部分都是地面部队，推进相当慢，适当利用这些回复点和地形可以慢慢消灭敌人，敌机的数量小于8时就会出现一次增援，总计三次，分别依次出现在左上、右上和正下方，总的来说对我方威胁并不大。BOSSベガ大王除了HP多外一无是处，多用威力大的招式来对付吧。

获得道具

大型マガジン、高性能照准器、サイコフレーム、回避值+15、超合金ニューZ、技量值+10、SP+15、SP消费ダウン、プロペラントタンク

共通路线 第36话 运命に向かう者たち／メン・オブ・デスティニー

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方战舰被击坠 2.敌方入侵グリプス2

攻略要点

本关敌人是UC系，相比机械兽来说运动性高出不少，一些命中数值低的超级系单位最好装上增加命中的芯片。战斗初期建议先占领基地，利用每回合回复的效果会让战斗轻松不少。黑色三连星方面记得尽快消灭其中一员防止他们发动合体技，而另一威胁——会发射核弹进行地图攻击的GP-02也是优先消灭的对象。当敌人的数量小于9机时，ブッチャー会带着镜影部队在地图正上方登场，由于这次他不会撤退，我们可以慢慢消灭。

获得道具

サイコフレーム、シールド防御+1、ジャマー、EWAC装置、Iフィールドバリア、切り拂い+1、ビームコーティング、援护防御+1、格斗值+15、超合金Z

共通路线 第37话 真实の辉き／トゥルー・シャイニング

胜利条件	败北条件
1.敌方全灭	1.我方战舰被击坠 2.敌方入侵グリプス2

攻略要点

本关目的和36话完全一样，但敌人由于使用了强化人部队，实力相对增强不少。和36话一样，我们依旧采取死守战术，最好派出有“EWAC”机能的单位在基地中间给我方支援。本关敌人都有浮游炮，在攻击距离上占有一定优势，建议把射程远的我方机体配置在基地外围和敌方浮游炮部队相抗衡。第2回合镜影的部队就会在地图右侧登场，可以优先消灭这些HP厚且会自动回复的家伙。当敌人的数量降到6机以下时，ガトー会领着另一队强化人部队前来，这里建议先不要滥用SP，把SP留着对付最后一次增援。消灭所有敌兵后，レモン（HP低于28620时撤退）和敌对主角（HP低于30%时撤退）会出现在阿克西斯，利用先前留下的SP进行战斗吧。

获得道具

底力+1、カウンター、サイコフレーム、超合金ニューZ、切り拂い+1、钢の魂、射击值+15

共通路线 第38话 静寂の声／サイレント・ヴォイス

胜利条件	败北条件
1.敌全灭	1.我方全灭 2.我方战舰被击坠

攻略要点

本关敌人数量非常多，一些回避低的机体就不要上前逞英雄了，以免被敌人群殴。由于是一场长时间的消耗战，母舰最好装备SP回复芯片。敌人基本配置和37话差不多，都是吉翁军的强化人部队，运动性普遍很高，多用“EWAC”补正我方的命中率。由于敌人大部分武器都是实弹攻击，让“切り拂い”技能等级高机师上去战斗会比较有利。当敌机的数量降到10台以下时，吉翁军首领ハマーン会带领部队出现在地图左侧，建议先让真实系的单位将キュベレイ的浮游炮耗尽，这样ハマーン对我方的威胁性大减。全灭敌人部队后敌对主角会率领影镜部队从地图左下角登场，这次对方不会撤退，可利用地图上的回复点慢慢打消耗战。

获得道具

援护攻击+1、切り拂い+1、超合金ニューZ、サイコフレーム、SP+10、ガンファイト+1、防御值+15、ハロ

共通路线 第39话 极めて近く、限りなく远い世界に

胜利条件	败北条件
1.击坠ツヴァイザーゲ	1.主角机被击坠 2.我方战舰被击坠 3.经过10回合

攻略要点

终于来到最终关，关卡目的是在10回合内消灭驾驶ツヴァイザーゲイン的ヴィンデル，由于对方不会主动出击战斗，因此只能依靠自己强行突破。本关建议使用攻击力、移动力优秀的单位装备增加气力的芯片进行战斗，并且多派出有“激励”精神的辅助单位。开场就先给主力单位增加气力，再利用敌阵前排HP较少的ゲシュペンストMK-II增加气力，这样几个主力的气力都能达到130甚至更高。之后不要理会路上那些HP厚得不像话的杂兵的干扰，朝着ヴィンデル一路前进即可，只要配合精神“かく乱”，在敌人群中生存并不是难事，利用“热血”等精神完全可以在一回合内消灭掉ツヴァイザーゲイン。

获得道具

SP消费ダウン、技量值+15、命中值+15、射击值+15、ヒット＆アウェイ、ガンファイト+1、インファイト+1、回避值+15



GUNDAM BATTLE UNIVERSE

ガンダムバトルユニバース

不知不觉"《高达 战争》系列"已经出到第四作了，作为系列最新作，本作以出色的手感和丰富的收集要素让每位高达粉丝过足了"高达瘾"。不过现在游戏里的宇宙世纪也已经过了一大半了，不出意料的话下一作将是描写UC系列的最后一作，至于UC完结后会是AC、CC登场还是各年代大混战呢？就让我们拭目以待吧。

文 乌冬

ACT

高达 激战宇宙

ガンダムバトルユニバース

NBGI	2008年7月17日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

基本操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C	备注
移动	方向键	方向键	滑杆	连续输入同个方向两次为冲刺，L+↑↑为急速上升，L+↓↓为急降
切换锁定目标	滑杆	滑杆	方向键	↑和↓为切换不同级的锁定目标，←和→为切换同级的锁定目标
主武器	○	□	□	长按为预测射击
格斗武器	△	△	△	可结合冲刺使用
副武器	□	R	○	—
喷射器	×	×	×	倒地时的瞬间按下×可避免被追击
防御	L	L	L	被敌人格斗武器击中瞬间按下可弹反敌人攻击
锁定	R	○	R	—
蓄力射击	L+○	L+□	L+□	—
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△	—
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×	—
切换主武器	L+□	L+R	L+○	—
变形	×+□	×+R	×+○	—
SP技	○+△	□+△	□+△	—
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△	—
菜单	START			战斗に戻る（回到战斗）、视点变更（切换追尾视角和主视角）、ミッション中断（回到关卡选择画面）
僚机指示	SELECT			SELECT+↑（格斗攻击优先）、SELECT+→（射击攻击优先）、SELECT+↓（SP技优先）、SELECT+←（防御和回避优先）

SFS操作

动作	按键
SFS搭乘	锁定并靠近
SFS降下	×+□
上升	方向键↑
下降	方向键↓
旋回	方向键←或→
往锁定目标的方向飞行	L
加速	×
侧移	方向键←×2或→×2
急上升	↑×2
急下降	↓×2
SFS射击	□
SFS突进攻击	△
搭乘机体主武器	○

（注：操作方式以默认按键为准）

炮台型SFS操作

动作	按键
SFS搭乘	锁定并靠近
SFS降下	×+□
移动、旋回	方向键
冲刺	连续输入同个方向两次
往锁定目标的方向飞行	L
上升	×
急上升	L+↑↑
急下降	L+↓↓
炮台射击	○
SFS突进攻击	△

（注：操作方式以默认按键为准）

模式介绍

キャンペーン	游戏主模式
对战&协力	进行1人的自由对战或2人以上的通信/协力对战
ギャラリ	在这里可以查看已有的机体、驾驶员、战绩，以及欣赏已获得的壁纸和BGM
パスワード	输入密码能获得相应的EX关卡
オプション	更改游戏中的相关设定

MA&MS（飞行形态）操作

动作	按键
上升	方向键↑
下降	方向键↓
旋回	方向键←或→
往锁定目标的方向飞行	L
加速	×
侧移	方向键←×2或→×2
急上升	↑×2
急下降	↓×2



（注：操作方式以默认按键为准）

角色作成界面

所属军	原创角色所属势力
タイプ	人物类型，分为新人类和普通两种，新人类初始能力值低但成长率很高，普通类型初期能力值很高但成长率很低
パイロット	选择原创角色的人物造型
名前	角色的名称
オペレーター	选择通讯员



机体能力界面解说





❶ 机体

当前选择机体，根据机师搭乘限制分为“NT专用”和“NT不可”两种，NT专用为新人类和强化人间专用机体，而“NT不可”则为普通人专用机体。另外根据机体的地形适应性，还可分为“地上专用”、“水陆两用”、“水中专用”、“宇宙专用”、“沙漠战仕样”、“寒冷地仕样”，专用机体在该地形下比一般机体移动速度更高。

❷ 机师

当前选择机师，详细请参考机师能力界面解说。

❸ SFS

当前选择SFS，可以辅助攻击和移动的工具，分为飞行型和炮击型两种。

❹ 搭档

当前搭档的人选和搭乘机体。

❺ 所持pt

pt用来强化机体的能力和武器威力。右边的分数表示当前机体的pt上限值。

❻ 机体能力值

机体的能力参数，数值越高机体的能力越高，主要分为以下几个项目。

项目	说明
HP	机体的耐久力，减为0时即被击坠
実弾防御	机体对实弹武器的防御力
ビーム防御	机体对光线武器的防御力
机动性	机体的移动速度
スラスター出力	机体喷射槽的可使用时间
スラスター速度	喷射时的速度
レーダー性能	机体武器锁定距离的有效范围
バランサー	跳跃或冲刺时着地的硬直大小
旋回速度	机体移动改变方向时的速度

❼ 属性

显示机体的具体属性，包括搭乘限制、地形适应性、SP技、能否变形和移动方式。

❽ 机体能力值说明

选择机体的能力说明，“NEXT”表示该数值升下一级所需的pt。

❾ 机体解说

机体的相关说明。

武器能力界面解说



❶ 武装

机体所持的武器，“SOLID”表示实弹武器，“BEAM”表示光线武器，“BMSD”表示混合型武器。

❷ 武器能力值说明

选择武器的能力说明，“NEXT”表示该数值升下一级所需的pt。“连射回数”表示一次攻击可连续发射的弹数，“弹数”表示武器弹药的最大装填数。

❸ 武器能力值

武器的能力参数，数值越高武器的威力越强，主要分为以下几个项目。

项目	说明
威力	武器的攻击力
命中率	攻击的命中精度
连射回数	射击武器一次可射出的弹数
弹速	子弹的速度
リロード性能	武器的上弹速度
弹数	武器弹药的最大装填数
盾耐久力	盾可承受的伤害

机师能力界面解说



❶ 人物类型

当前选择机师，机师为新人类或强化人间的在头像的右上方会有“NEW TYPE”的标志，没有的则为普通人类。另外在机师头像的下方会显示出当前机师所持有的技能。

❷ 阶级

机师的军阶，原创角色在满足一定条件下军阶会上升。

❸ 机师能力值

机师的能力参数，数字和较粗的槽表示角色的能力值，数值越高机师的能力也就越高，较细的槽表示该项能力所获得的经验值，当取得的经验值到达一定值后，该项能力值就会上升。机师能力值主要分为以下几个项目。

体力 数值越高，机师所搭乘机体的HP也就越高，当数值达到99时HP是1的时候的2倍。

射击 数值越高，射击武器的威力和命中精确度也就越高，当数值达到99时射击武器威力和命中精确度是1的时候的2倍。

格斗 数值越高，格斗武器的威力和命中精确度也就越高，当数值达到99时格斗武器威力和命中精确度是1的时候的2倍。

防御 数值越高，被敌人攻击时所受到伤害就越低、伤害造成的硬直时间越少，当数值达到99时所受伤害减少到是1的时候的70%。

反应 数值越高，机动性、スラスター出力、スラスター速度的性能就越高，当数值达到99时冲刺的有效距离比是1的时候增加1500M。

感知 数值越高，锁定的范围就越大，当数值达到99时锁定的有效距离比是1的时候增加1500M。

SP 数值越高，SP槽的恢复量就越多，SP恢复满的时间在数值是1时为180秒，数值达到99时为52秒。

各主要阶段所需经验值

能力段数	新人类	普通人
1～2	660	800
9～10	740	1120
19～20	840	1520
29～30	940	1920
39～40	1040	2320
49～50	1200	2720
59～60	1410	3120
69～70	1720	3520
79～80	2260	3930
89～90	3290	4430
96～97	5570	5920
97～98	7470	7770
98～99	10000	10000

经验值计算方法

项目	获得经验值	备注
体力	关卡结束时的HP÷最大HP×1000	主机师×0.5修正，拍档×1.5修正
射击	射击武器击坠单位获得分数÷2+射击武器给予伤害÷200	拍档×2修正
格斗	格斗武器击坠单位获得分数÷2+格斗武器给予伤害÷200	主机师×1.5修正，拍档×3修正
防御	防御敌人攻击受到的伤害值	主机师×0.5修正，拍档×1.5修正
反应	（300－从敌机出现到被击坠的秒数×10）÷3	拍档×2修正，秒数只取小数点之前的整数
感知	击坠1架敌机获得30	拍档×3修正
SP	使用蓄力射击/格斗获得100，使用SP技获得500，使用超级模式获得1000	拍档×0.5修正



4 被动技能（PASSIVE）

当前机师所持有的被动技能名称和效果。具体请参考下表。

名称	效果
スナイパー	预测射击时准星的移动速度2倍，敌盾防御时给予正常攻击力20%的伤害，没防御的情况下伤害2倍
猛打	格斗攻击不会被弹返，敌盾防御时给予正常攻击力20%的伤害，没防御的情况下伤害2倍
冷酷	敌人倒地时的追加攻击伤害2倍
非情	敌人倒地时的追加攻击伤害1.5倍
IF贯通	光线武器对有光线护罩（I FILED）机体造成正常攻击力30%的伤害，并且光线护罩的减少值不变
强袭	对MS和MA以外的敌人和设施伤害2倍
集中力	SP槽回复速度为原来的1.2倍
精神力	超级模式以外的SP槽消费减轻为75%
ジャンク屋	武器弹药1.5倍，同时装弹时间1.5倍
索敌	锁定距离2倍
疾风	使用喷射器时的速度上升同时消耗量增加
高机动	喷射器消费量减轻为75%
クイック	旋回速度的效果变成1.5倍
姿势制御	バランサー的效果变成1.5倍
超反应	倒地不会受到追击
身轻	连续跳跃可到达4段
感应（NT专用）	NT之间的战斗伤害为1.2倍
冷静	扩散光线和照明弹无效
器用	被粘着弹和网弹命中后的停止时间减半
ゲリラ屋	使用粘着弹和网弹的效果时间为原来的2倍
工作员	使用粘着弹和网弹的效果时间为原来的1.5倍

5 附加技能（ADDITIONAL）

当前机师所持有的附加技能名称和效果，和被动技能不一样的是附加技能要机体的HP低于30%的时候才能发动。具体请参考下表。

名称	效果
觉醒（NT专用）	不消耗SP强制发动超级模式，效果时间为正常时间的1/2
共振（NT专用）	NT之间的战斗伤害为2倍
激情	SP槽200%回复
奋起	机体HP 20%回复
修复	机体HP 20%回复和盾耐久全回复
不屈	被击坠时以HP为1的状态复活一次，并且有2秒的无敌时间
错乱	强制发动SP技
やらせはせん	发动后有10秒的无敌时间
激昂	攻击力1.2倍
再强化（强化人间专用）	不消耗SP强制发动超级模式，效果时间为正常时间的1/3
愤怒	不消耗SP强制发动超级模式，效果时间为正常时间的1/4

6 锁定标志

表示当前锁定的对象，游戏的视点会随锁定目标的位置移动。另外锁定标志右下角的数字表示自机和锁定目标的距离。

7 锁定目标的HP&I FILED槽

绿色槽表示锁定对象的HP，如果是有I FILED的机体，在HP槽下方还会有一条用来表示I FILED耐久力的黄色槽。HP下方的是当前锁定机体的名字，如果该机体由有名字的机师驾驶，在HP的上方还会显示该机师的名字。

8 时间

每个任务都有各自的限制时间，完成任务的时间越短越好，大部分的任务只要时间到0就会失败。

9 主武器&残弹数

当前主武器的名称和标志，下方的槽和数字表示武器的残弹，其中右边的数字表示武器最大装填数，左边的数字表示残余弹药。当残弹为0时该武器会自动进入装填状态。

10 副武器&残弹数

当前副武器的名称和标志，残弹的确认方法和主武器相同。

11 喷射槽

当使用喷射器或冲刺时，喷射槽就会增加，当到达顶部时当前使用喷射槽的行动会强制停止，不使用时喷射槽会自动恢复。

12 指定对象的HP

指定机体、战舰或基地设施的耐久力，攻击对象用红色槽表示，防卫对象用蓝色槽表示。

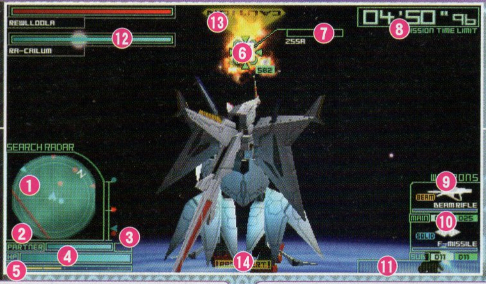
13 锁定警告

被该方向敌机锁定时的标志，如果敌机已经攻击则标志会变为红色。

14 区域警告标志

自机靠近战斗区域的边界时的提示标志，机体已经接触边界的话标志会变为红色。

战斗界面解说



1 雷达

以自机为中心，显示周围情报的画面。各标志作用如左。

- ①边界
- ②方位（南）
- ③高度
- ▲自机
- ●拍档或友军机体
- ●敌机
- ◎锁定中敌机
- ●物资
- ■开关



2 拍档机体的HP

拍档搭乘机体的HP槽，当减为0时拍档即会撤退，另外拍档机体被击坠与否不影响任务的结果。

3 僚机指示

当前对拍档所下达的指示，GRP=格斗、SHT=射击、SPA=SP技、DEF=防御。

4 自机的HP

玩家所控制机体的HP槽，当减为0时任务失败。

5 SP槽

蓄力射击、蓄力格斗、蓄力冲刺、SP技和超级模式都需要消耗SP，时间经过或击坠敌机都会使SP槽增加。

战后清算界面解说



1 时间奖励

过关的时间越短获得的分数越高，上限为10000分，当超出了关卡额定的时间奖励基准时分数就会减少，具体计算方法如下。

当t⩽T时
时间奖励=10000

当T<t<2T时
时间奖励=（2－t÷T）×10000

当t⩾2T或任务失败时
时间奖励=0

注：T=关卡时间奖励基准（单位：秒），t=玩家的过关时间（单位：秒）

2 HP奖励

过关时HP剩余越多获得的分数越高，上限为10000分。

3 追加奖励

满足关卡的某些条件便能获得的分数，条件和分数根据每关而异，具体条件会在后面攻略中给出。

4 机师能力成长

机师的人物能力成长一览，上升的地方会用黄色表示。

5 击坠机体清单

关卡中击坠的敌机数和所获得的相应分数，从敌机出现到击坠所用时间越短获得的分数越高。MS一栏表示MS和MA，ARMS一栏表示MS以外的如战舰类的单位。

6 综合得点&RANK

各个项目分数的综合即是关卡的综合得点，RANK是电脑根据综合得点给出的评价，从高到低分别分为SS、S、A、B、C、D、E七个级别。关卡每个级别评价的所需分数会在攻略中标出。

7 换算后得到的pt

根据各项目分数计算得出的pt，计算方法如右边所示。

pt=综合得点×RANK倍率×参加人数补正值÷关卡获得pt补正值

注1：RANK倍率为SS=2、S=1.5、A和A以下=1。
注2：参加人数补正值为1人=1、2人=2、3人=4、4人=8。

TIPS

如果记忆棒里有前作《高达 战争编年史》的存档，那么将会从存档中继承以下内容：

原创机师的名称、人物类型、样貌、军阶和能力值	オプション中的设定
已获得机体的pt	已获得的pt奖励
机师所在势力和通讯员、已出现的关卡	

关卡攻略

注：因为0079～0087年代的关卡和前作没有太大的区别，所以篇幅所限旧的关卡这里只给出关卡信息，如果需要旧关卡攻略要点的读者可以参考《PSP专辑4》。

0079 地球连邦

黄昏の岛々
胜利条件：敌军全灭
难度：D　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 26000	S 22550	A 18000	B 14000	C 10000

获得pt补正值：9　时间奖励基准：90秒
追加奖励：无

雨のベルファスト
胜利条件：敌军全灭
难度：D　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 27000	S 23550	A 19000	B 15000	C 10000

获得pt补正值：10　时间奖励基准：10分钟
追加奖励：无

荒野の迅雷
胜利条件：敌军全灭
难度：D　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 35000	S 32000	A 28000	B 22000	C 12000

获得pt补正值：14　时间奖励基准：90秒
追加奖励：敌ACE机击坠（3000）、ガウ击坠（5000）

ランバ・ラル特攻
胜利条件：敌军全灭&保护友军母舰
难度：C　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 55000	S 45950	A 40000	B 30000	C 20000

获得pt补正值：20　时间奖励基准：120秒
追加奖励：敌ACE机击坠（3000）、ギャロップ击坠（5000）、保护友军母舰（10000）

追击！トリプル・ドム
胜利条件：回收物资&保护友军母舰
难度：B　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 58000	S 50000	A 42000	B 32000	C 20000

获得pt补正值：21　时间奖励基准：120秒
追加奖励：敌ACE机击坠（9000）、保护友军母舰（10000）、回收物资（10000）

太平洋、血に染めて
胜利条件：敌军全灭&击坠落敌方母舰
难度：C　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 41000	S 35000	A 28000	B 20000	C 15000

获得pt补正值：14　时间奖励基准：120秒
追加奖励：敌ACE机击坠（3000）、敌母舰击坠（5000）

ジャブローに散る！（A路线）
胜利条件：敌军全灭&阻止敌方母舰进攻
难度：B　时间：5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 71000	S 65000	A 55000	B 45000	C 35000

获得pt补正值：21/12/9　时间奖励基准：240秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（4000）、敌母舰击坠（7000），PART2：敌ACE机击坠（2000）、保护基地设施（10000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

ジャブローに散る！（B路线）
胜利条件：敌军全灭&阻止敌方母舰进攻
难度：B　时间：5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 89000	S 78000	A 72000	B 60000	C 50000

获得pt补正值：21/16/12　时间奖励基准：240秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（4000）、敌母舰击坠（7000），PART2：敌ACE机击坠（7000）、敌母舰击坠（7000），PART3：敌ACE机击坠（8000）

ラスト・リゾート
胜利条件：敌军全灭
难度：B　时间：5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 70000	S 62300	A 57000	B 42000	C 30000

获得pt补正值：19/13　时间奖励基准：180秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（8000），PART2：敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（5000）

强行突破作战（A路线）
胜利条件：敌军全灭
难度：B　时间：5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 78000	S 66650	A 62000	B 50000	C 35000

获得pt补正值：19/14　时间奖励基准：240秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（6000），PART2：敌ACE机击坠（3000）、保护友军母舰（10000）、短时间击破（10000）

强行突破作战（B路线）
胜利条件：敌军全灭
难度：B　时间：5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 74000	S 57900	A 52500	B 48000	C 32000

获得pt补正值：19/12　时间奖励基准：240秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（6000），PART2：敌ACE机击坠（5000）、保护友军母舰（10000）

战场までは何マイル？
胜利条件：指定时间内保护基地设施
难度：C　时间：2分钟

各阶段评价所需分数				
SS 45000	S 42000	A 35000	B 30000	C 25000

获得pt补正值：12　时间奖励基准：150秒
追加奖励：敌全灭（10000）、保护基地设施（10000）

チェンバロ作战（A路线）
胜利条件：到达指定区域
难度：A　时间：5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 80000	S 62550	A 57000	B 49000	C 38000

获得pt补正值：15/10/7　时间奖励基准：240秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（4000），PART2：敌ACE机击坠（5000），PART3：敌ACE机击坠（8000）

チェンバロ作战（B路线）
胜利条件：到达指定区域
难度：A　时间：5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 83500	S 65300	A 61000	B 54000	C 42000

获得pt补正值：15/10/7　时间奖励基准：240秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（4000），PART2&3：敌ACE机击坠（5000），PART3：敌母舰击坠（6000）

ポケットの中の战争
胜利条件：敌军全灭&保护基地设施
难度：B　时间：10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 60000	S 48000	A 35000	B 28000	C 20000

获得pt补正值：9/6　时间奖励基准：180秒
追加奖励：PART1：敌ACE机击坠（4000）、保护基地设施（10000），PART1&2：保护友军机体（10000），PART2：敌ACE机击坠（3000）

裁かれし者
胜利条件：敌军全灭
难度：A　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 50000	S 42000	A 37000	B 30000	C 21000

获得pt补正值：9　时间奖励基准：180秒
追加奖励：保护友军机体（5000）、敌ACE机击坠（15000）

ニュータイプの胁威
胜利条件：敌军全灭
难度：B　时间：10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 31500	S 26000	A 21000	B 15000	C 10000

获得pt补正值：5　时间奖励基准：180秒
追加奖励：敌ACE机击坠（5000）

光る宇宙
胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
50500	42450	37000	30000	20000

获得pt补正值 9 时间奖励基准 150秒

追加奖励 敌ACE机击坠（15000）

星一号作战（A路线）
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 S 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
115000	90000	70000	60000	50000

获得pt补正值 16/9/7 时间奖励基准 300秒

追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（11000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000），PART2：敌ACE机击坠（90000）、敌母舰击坠（10000），PART3：敌ACE机击坠（10000）

星一号作战（B路线）
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 S 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
135000	110000	90000	75000	60000

获得pt补正值 16/12/9 时间奖励基准 300秒

追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（11000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000），PART2：敌ACE机击坠（15000），PART3：敌ACE机击坠（10000）

0079 吉翁

水上夜行军
胜利条件 敌军全灭
难度 D 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
27000	22550	18000	15000	10000

获得pt补正值 9 时间奖励基准 90秒

追加奖励 无

オデッサの激战
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 C 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
56000	50000	42000	34000	25000

获得pt补正值 21 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（3000）、保护友军母舰（10000）

ホワイト・ディンゴ
胜利条件 敌军全灭&阻止敌战车部队突破战斗区域
难度 D 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
51500	41950	38000	31000	22000

获得pt补正值 19 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（5500）、阻止敌战车部队突破战斗区域（10000）

大西洋、血に染めて
胜利条件 回收物资&保护友军母舰
难度 C 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
85000	69600	65000	55000	42000

获得pt补正值 33 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（6000）、回收物资（10000）、保护友军母舰（10000）

ジャブローに散る！（A路线）
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
120000	80800	75000	68000	55000

获得pt补正值 26/17/13 时间奖励基准 240秒

追加奖励 PART1：保护友军（10000），PART2：敌ACE机击坠（7000）、破坏敌军基地设施（5000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

ジャブローに散る！（B路线）
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
120000	87000	82000	78000	65000

获得pt补正值 26/18/14 时间奖励基准 240秒

追加奖励 PART1：保护友军（10000），PART2：敌ACE机击坠（5000）、破坏敌军基地设施（10000），PART3：敌ACE机击坠（9000）

ラスト・リゾート
胜利条件 阻止敌军进入指定区域&击坠钢坦克
难度 B 时间 5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
120000	84900	80000	70000	60000

获得pt补正值 27/18 时间奖励基准 180秒

追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（4000）、击坠钢坦克（3000），PART2：敌ACE机击坠（4000）、保护友军机体（30000）

战场までは何マイル?
胜利条件 破坏敌军基地设施
难度 C 时间 2分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
47000	40050	35000	39000	20000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 90秒

追加奖励 敌母舰击坠（2000）、短时间击破（10000）

ジオン胁威のメカニズム
胜利条件 敌军全灭&保护友军
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
60000	52450	45000	35000	26000

获得pt补正值 5 时间奖励基准 180秒

追加奖励 敌母舰击坠（4000）、保护友军机体（10000）

ポケットの中の战争
胜利条件 破坏敌方基地设施
难度 B 时间 10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
70000	54850	50000	40000	30000

获得pt补正值 17/11 时间奖励基准 150秒

追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（5000），PART2：敌ACE机击坠（2000）、保护友军机体（5000）

ソロモン防卫战（A路线）
胜利条件 敌军全灭&保护基地设施
难度 A 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
150000	103750	98000	90000	80000

获得pt补正值 24/16/12 时间奖励基准 240秒

追加奖励 PART1：敌母舰击坠（2000），PART1&2&3：保护友军（85000），PART3：敌ACE机击坠（9000）、敌母舰击坠（2000）

ソロモン防卫战（B路线）
胜利条件 敌军全灭&保护基地设施
难度 A 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
135000	99500	95000	88000	80000

获得pt补正值 24/16/12 时间奖励基准 240秒

追加奖励 PART1：敌母舰击坠（2000），PART1&2&3：保护友军（90000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

宇宙、闪光の果てに
胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
50000	38000	30000	24000	18000

获得pt补正值 8 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（5000）、保护友军（5000）

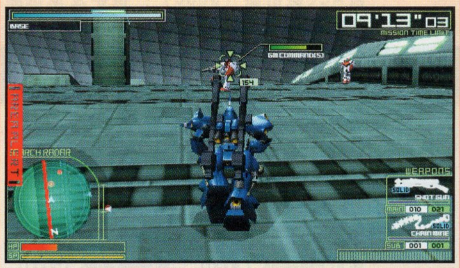
裁かれし者
胜利条件 敌军全灭&保护基地设施
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
70000	54750	50000	43000	35000

获得pt补正值 13 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（5000）、保护基地设施（10000）、保护友军机体（5000）



ニュータイプの脅威

胜利条件 敌军全灭&保护友军
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
64000	52350	47000	38000	28000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 150秒
追加奖励 敌ACE机击坠（12000）、保护友军机体（10000）

宇宙要塞ア・バオア・クー（A路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 S 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
110000	95000	80000	60000	40000

获得pt补正值 19/11/8 时间奖励基准 300秒
追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（3000），PART1&2：敌母舰击坠（23000），PART2：敌ACE机击坠（7000），PART3：敌ACE机击坠（10000）

宇宙要塞ア・バオア・クー（B路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 S 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
145000	130000	105000	85000	60000

获得pt补正值 19/14/11 时间奖励基准 300秒
追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（3000），PART1&2：敌母舰击坠（19000），PART2：敌ACE机击坠（20000）、保护友军母舰（20000），PART3：敌ACE机击坠（20000）

0083 地球连邦

砂上模拟战斗

胜利条件 击破强化型吉姆
难度 D 时间 3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
31000	28000	25000	20000	16000

获得pt补正值 10 时间奖励基准 90秒
追加奖励 短时间击破（10000）

ガンダム强夺

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 D 时间 10分钟/2分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
76000	65050	59000	44000	32000

获得pt补正值 24/16 时间奖励基准 180秒
追加奖励 PART1：2号机击退（10000），PART2：敌ACE机击坠（10000）、敌军全灭（10000）

出击アルビオン

胜利条件 回收物资&保护友军母舰
难度 C 时间 3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
61500	55000	48000	35000	28000

获得pt补正值 19 时间奖励基准 120秒
追加奖励 回收物资（10000）、敌军全灭（10000）、保护友军机体（10000）

热砂の攻防战

胜利条件 敌军全灭
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
60000	50100	45000	36000	25000

获得pt补正值 19 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

ガンダム、星の海へ

胜利条件 保护友军母舰
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
49000	43000	35000	28000	15000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 150秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

苍く辉く炎で

胜利条件 击坠敌方MA&保护试作1号机Fb
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
42000	38000	32000	24000	16000

获得pt补正值 13 时间奖励基准 90秒
追加奖励 保护试作1号机Fb（10000）、敌ACE机击坠（10000）

策谋の宙域

胜利条件 保护友军母舰脱离
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
53000	45250	40000	34000	22000

获得pt补正值 16 时间奖励基准 150秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（10000）

观舰式防卫

胜利条件 保护友军母舰
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
44500	37200	32000	27000	20000

获得pt补正值 13 时间奖励基准 180秒
追加奖励 保护友军母舰（10000）

ソロモンの恶梦（A路线）

胜利条件 阻止敌机突破
难度 B 时间 5分钟/10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
92500	71450	67000	57000	45000

获得pt补正值 19/13/10 时间奖励基准 300秒
追加奖励 PART1：完全阻止敌机突破1（10000），敌ACE机击坠（5000），PART2：完全阻止敌机突破2（10000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

ソロモンの恶梦（B路线）

胜利条件 阻止敌机突破
难度 B 时间 5分钟/10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
90000	69900	65000	56000	43000

获得pt补正值 19/12/9 时间奖励基准 300秒
追加奖励 PART1：完全阻止敌机突破1（10000），敌ACE机击坠（5000），PART2：保护友军母舰（10000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

ラビアンローズ

胜利条件 保护友军母舰脱离
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
70000	61100	56000	44000	25000

获得pt补正值 16 时间奖励基准 120秒
追加奖励 保护友军母舰（10000）、敌军全灭（10000）、敌母舰击坠（10000）

激突战域

胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
73000	63700	58000	46000	30000

获得pt补正值 17 时间奖励基准 150秒
追加奖励 敌母舰击坠（10000）、敌军全灭（10000）、敌ACE机击坠（10000）

强袭、阻止限界点（A路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 3分钟/3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
85000	67000	62000	52000	40000

获得pt补正值 17 时间奖励基准 150秒
追加奖励 PART2：敌军全灭（10000）、保护友军机体（10000）、敌ACE机击退（12000）

强袭、阻止限界点（B路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 3分钟/3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
87000	68950	64000	56000	45000

获得pt补正值 14/9 时间奖励基准 180秒
追加奖励 PART1：突破敌阵（10000），PART2：敌军全灭（10000）、敌母舰击坠（10000）

宇宙の蜻蛉

胜利条件 敌军全灭
难度 S 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
72000	63840	58000	51000	42000

获得pt补正值 13 时间奖励基准 150秒
追加奖励 敌母舰击坠（10000）、シーマ击坠（10000）、ゲルググM击坠（10000）

驱け抜ける岚（A路线）

胜利条件 阻止敌机突破
难度 S **时间** 5分钟/3分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
87000	57650	52000	47000	40000

获得pt补正值 10/6/4 **时间奖励基准** 300秒
追加奖励 PART1：完全阻止敌机突破1（10000），PART2：完全阻止敌机突破2（10000），PART2&3：敌ACE机击坠（10000）

驱け抜ける岚（B路线）

胜利条件 阻止敌机突破
难度 S **时间** 5分钟/3分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
85000	67350	62000	55000	47000

获得pt补正值 10/7/5 **时间奖励基准** 300秒
追加奖励 PART1：完全阻止敌机突破（10000），PART2：敌军全灭（10000），PART2&3：敌ACE机击坠（10000）

星の屑

胜利条件 阻止敌机突破
难度 S **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
81500	57850	54000	52000	50000

获得pt补正值 9 **时间奖励基准** 180秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、大量击破（10000）

0083 迪拉兹

ガンダム强夺

胜利条件 敌军全灭
难度 C **时间** 10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
69000	56050	51000	42000	30000

获得pt补正值 20/14 **时间奖励基准** 180秒
追加奖励 PART1：试作1号机击坠（10000），PART2：敌ACE机击坠（10000）

追击部队奇袭作战

胜利条件 击坠敌方母舰
难度 D **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
49000	38900	33000	28000	22000

获得pt补正值 13 **时间奖励基准** 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）

热砂の攻防战

胜利条件 回收物资&保护HLV
难度 C **时间** 2分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
48000	43750	38000	30000	20000

获得pt补正值 15 **时间奖励基准** 150秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、回收物资（10000）

ガンダム，星の海へ

胜利条件 击坠敌方母舰
难度 C **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
71000	61750	58000	49000	32000

获得pt补正值 23 **时间奖励基准** 120秒
追加奖励 试作1号机击坠（10000）、敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）

蒼く輝く炎で

胜利条件 击坠试作1号机Fb&保护友军
难度 B **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
41000	35000	28000	22000	15000

获得pt补正值 11 **时间奖励基准** 90秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（101000）

策谋の宇域

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰脱离
难度 B **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
53000	46400	42000	36000	28000

获得pt补正值 17 **时间奖励基准** 150秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

观舰式袭击

胜利条件 敌军全灭&击坠落敌方母舰
难度 B **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
78000	69050	65000	55000	40000

获得pt补正值 26 **时间奖励基准** 180秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、サラミス改击坠（10000）

ソロモンの悪梦（A路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 B **时间** 5分钟/10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
85000	65350	60000	54000	45000

获得pt补正值 17/11/9 **时间奖励基准** 300秒
追加奖励 PART2：不被敌军发现（10000），PART3：试作1号机击坠（10000）

ソロモンの悪梦（B路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 B **时间** 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
83500	62650	58000	50000	40000

获得pt补正值 17/11/8 **时间奖励基准** 300秒
追加奖励 PART2：敌ACE机击坠（10000），PART3：试作1号机击坠（10000）

コロニー制圧

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
55000	41700	38000	36000	34000

获得pt补正值 11 **时间奖励基准** 90秒
追加奖励 短时间击破（10000）

新しき理想

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
48000	39500	35000	28000	20000

获得pt补正值 10 **时间奖励基准** 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）

激突战域

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
83000	58850	54000	50000	45000

获得pt补正值 15 **时间奖励基准** 150秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌军全灭（10000）

强袭、阻止限界点（A路线）

胜利条件 阻止敌机突破
难度 A **时间** 5分钟/3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
68000	51450	47000	42000	35000

获得pt补正值 11/7 **时间奖励基准** 180秒
追加奖励 PART1：阻止敌机突破（10000），PART2：敌ACE机击坠（5000）

强袭、阻止限界点（B路线）

胜利条件 阻止敌机突破
难度 A **时间** 5分钟/3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
68000	53250	49000	41000	30000

获得pt补正值 11/7 **时间奖励基准** 180秒
追加奖励 PART1：阻止敌机突破（10000），PART2：敌ACE机击坠（10000）

宇宙の蜻蛉

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 S **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
73500	63350	59000	47000	32000

获得pt补正值 13 **时间奖励基准** 150秒
追加奖励 敌ACE机击退（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

驱け抜ける岚（A路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 S **时间** 5分钟/3分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
105000	75700	70000	65000	60000

获得pt补正值 11/8/6 **时间奖励基准** 300秒
追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（5000），PART2：敌军全灭（10000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

驱け抜ける岚（B路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 S **时间** 5分钟/3分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
100000	72400	67000	61000	55000

获得pt补正值 11/7/6 **时间奖励基准** 300秒
追加奖励 PART1：敌ACE机击坠（5000），PART2：攻击目标破坏（10000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

星の屑

胜利条件 击坠敌方母舰
难度 S **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
150000	88400	83000	78000	73000

获得pt补正值 14 **时间奖励基准** 180秒
追加奖励 大量击破（10000）

0087 奥古

黒いガンダム
胜利条件 到达指定区域
难度 D 时间 3分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 71000	S 60050	A 55000	B 45000	C 24000

获得pt补正值 18/12 时间奖励基准 150秒
追加奖励 PART1：消灭潜入通道内的敌机（10000），PART2：消灭城市内的敌机（10000）、保护友军机体（10000）

アンマン防卫
胜利条件 敌军全灭
难度 C 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 48000	S 40400	A 35000	B 31000	C 25000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 90秒
追加奖励 敌母舰击坠（10000）

大气圈突入
胜利条件 保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 66000	S 58250	A 53000	B 43000	C 30000

获得pt补正值 18 时间奖励基准 120秒
追加奖励 シロッコ击坠（10000）、保护友军母舰（10000）、保护友军机体（10000）

ジャブローの风
胜利条件 破坏墙壁
难度 B 时间 3分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 74000	S 62350	A 58000	B 43000	C 25000

获得pt补正值 19/13 时间奖励基准 150秒
追加奖励 PART1：消灭地上的敌机（10000），PART2：消灭地下的敌机（10000）、ジェリド击坠（10000）

アムロ再び
胜利条件 保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 65000	S 57750	A 52000	B 35000	C 20000

获得pt补正值 17 时间奖励基准 120秒
追加奖励 ロザミア坠（10000）、ブラン击坠（10000）、保护友军机体（10000）

白い暗を抜けて
胜利条件 保护友军母舰
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 68000	S 57700	A 46000	B 33000	C 20000

获得pt补正值 15 时间奖励基准 120秒
追加奖励 保护友军战舰（10000）、ブラン击坠（10000）、保护友军机体（10000）

ホンコン・シテイ
胜利条件 击坠精神力高达
难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 60000	S 56050	A 50000	B 40000	C 25000

获得pt补正值 17 时间奖励基准 150秒
追加奖励 フォウ击坠（10000）、敌军全灭（10000）、保护友军机体（10000）

ゼータの鼓动
胜利条件 敌军全灭
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 57000	S 48500	A 43000	B 35000	C 22000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（10000）

コロニーが落ちる日
胜利条件 敌军全灭
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 65000	S 58650	A 53000	B 40000	C 25000

获得pt补正值 18 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军机体（10000）

キリマンジャロの岚（A路线）
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 81000	S 66100	A 58000	B 45000	C 30000

获得pt补正值 13/9/6 时间奖励基准 300秒
追加奖励 PART2：ヤザン击坠（10000）、保护友军母舰（10000），PART3：フォウ击坠（10000）

キリマンジャロの岚（B路线）
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 83000	S 66350	A 60000	B 40000	C 25000

获得pt补正值 13/9/7 时间奖励基准 300秒
追加奖励 PART2：敌军全灭（10000），PART3：敌军全灭（10000）、保护友军机体（10000）

カラバ进攻
胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 56500	S 49100	A 45000	B 32000	C 20000

获得pt补正值 10 时间奖励基准 120秒
追加奖励 ガルダ击坠（10000）、保护友军机体（10000）

ダカールの日
胜利条件 保护通信设施
难度 B 时间 3分钟

各阶段评价所需分数				
SS 65000	S 57250	A 52000	B 40000	C 25000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 90秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护通信设施（10000）、敌军全灭（10000）

さよならロザミィ
胜利条件 敌军全灭
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 45000	S 37500	A 32000	B 26000	C 18000

获得pt补正值 7 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）

ハマーンの嘲笑
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 90000	S 74600	A 70000	B 58000	C 40000

获得pt补正值 16 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、大量击破（20000）、保护友军母舰（10000）

ゼダンの门
胜利条件 保护友军母舰
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 68000	S 59300	A 55000	B 45000	C 32000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 180秒
追加奖励 サラ击坠（10000）、ジェリド击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

シロッコ、立つ（A路线）
胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 3分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 70000	S 60750	A 54000	B 39000	C 25000

获得pt补正值 8/6 时间奖励基准 180秒
追加奖励 PART2：敌ACE机击坠（10000）、ハマーン击坠（10000）、シロッコ击坠（10000）

シロッコ、立つ（B路线）
胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 3分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 52000	S 40950	A 36000	B 31000	C 25000

获得pt补正值 8/4 时间奖励基准 180秒
追加奖励 PART2：ヤザン击坠（10000）

宇宙の涡
胜利条件 敌军全灭
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 62000	S 48000	A 40000	B 33000	C 25000

获得pt补正值 7 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）

天の下の抗争
胜利条件 敌军全灭
难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 62000	S 51900	A 47000	B 37000	C 25000

获得pt补正值 8 时间奖励基准 120秒
追加奖励 ガルダ击坠（10000）、保护友军机体（10000）

ロザミアの中で
胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰
难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数				
SS 65000	S 57900	A 53000	B 38000	C 20000

获得pt补正值 9 时间奖励基准 120秒
追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军母舰（10000）、保护友军机体（10000）

生命、散って

胜利条件 敌军全灭

难度 S 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
66000	58200	53000	40000	23000

获得pt补正值 9 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、ジェリド击坠（10000）、ヤザン击坠（10000）

宇宙を驱ける（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
63000	50650	42000	35000	25000

获得pt补正值 7/4/3 时间奖励基准 300秒

追加奖励 PART3：ハマーン击坠（10000）、シロッコ击坠（10000）

宇宙を驱ける（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
61000	51850	40000	31000	24000

获得pt补正值 7/4/3 时间奖励基准 300秒

追加奖励 PART3：ハマーン击坠（10000）、シロッコ击坠（10000）

0087 提坦斯

黒いガンダム

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
47500	38000	30000	25000	18000

获得pt补正值 10 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、高达Mk－Ⅱ击坠（10000）

理想の表里

胜利条件 敌军全灭&保护G3毒气

难度 D 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
39000	34550	30000	24000	16000

获得pt补正值 10 时间奖励基准 90秒

追加奖励 保护G3毒气（10000）

サイド1攻击

胜利条件 探索殖民星内部难度

难度 C 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
42500	36250	33000	29000	25000

获得pt补正值 11 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）

月の里侧

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
64000	58350	50000	38000	25000

获得pt补正值 17 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军机体（10000）

大气圈突入

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
67000	59850	54000	40000	25000

获得pt补正值 18 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、敌军全灭（10000）

ジャブローの风

胜利条件 阻止敌军侵入基地内部

难度 A 时间 3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
54000	47450	42500	33000	20000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 90秒

追加奖励 百式击坠（10000）、高达Mk－Ⅱ击坠（10000）

白い暗を抜けて

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
71000	61400	56000	40000	25000

获得pt补正值 19 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、敌军全灭（10000）

ホンコン・シティ

胜利条件 敌军全灭&保护精神力高达

难度 B 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
50000	45000	41000	29000	15000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（10000）

ゼータの鼓动

胜利条件 敌军全灭

难度 C 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
55000	47500	42000	34000	20000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 150秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（10000）

ムーン・アタック

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
65000	55000	43000	35000	25000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 150秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌军全灭（10000）、保护友军母舰（10000）

コロニーが落ちる日

胜利条件 阻止敌方部队突破防御线

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
66000	57450	52000	37000	22000

获得pt补正值 17 时间奖励基准 120秒

追加奖励 完全阻止敌人突破（10000）、メタス击坠（10000）、高达Mk－Ⅱ击坠（10000）

シャアの归还

胜利条件 敌军全灭

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
61000	50050	45000	38000	25000

获得pt补正值 15 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）

现实の表里

胜利条件 敌军全灭&在限定时间内保护G3毒气

难度 D 时间 3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
55500	47600	42000	34000	20000

获得pt补正值 14 时间奖励基准 280秒

追加奖励 敌军全灭（10000）、保护G3毒气（10000）

キリマンジャロの岚（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
85000	67600	56000	44000	32000

获得pt补正值 12/7/6 时间奖励基准 300秒

追加奖励 PART2：敌母舰击坠（10000），PART3：敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（10000）

キリマンジャロの岚（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
78000	64250	59000	48000	30000

获得pt补正值 12/8/6 时间奖励基准 300秒

追加奖励 PART2：保护基地设施（10000），PART3：敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（10000）

カラバ迎击

胜利条件 敌军全灭

难度 A 时间 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
78500	65250	60000	50000	33000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 120秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、敌军全灭（10000）

ダカールの日

胜利条件 敌军全灭&破坏通信设施

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
49000	39400	35000	30000	24000

获得pt补正值 7 时间奖励基准 150秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）

ゼダンの门

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰

难度 B 时间 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
73000	63800	58000	45000	30000

获得pt补正值 12 时间奖励基准 150秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

シロッコ、立つ

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
77000	65400	54000	42000	30000

获得pt补正值　11　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军机体（10000）

转进の表里

胜利条件　G3毒气剩余量保持在3个以上

难度　A　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
55000	47000	42000	33000	20000

获得pt补正值　8　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）、保护G3毒气（10000）

ロザミアの中で

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
71000	61500	56000	43000	25000

获得pt补正值　11　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军机体（10000）

生命、散って

胜利条件　敌军全灭

难度　S　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
82000	67650	62000	50000	35000

获得pt补正值　12　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、敌军全灭（10000）

地の上の抗争

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
60000	50000	40000	32000	24000

获得pt补正值　8　时间奖励基准　180秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）、敌军全灭（10000）

宇宙を驱ける（A路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
75000	62600	57000	45000	30000

获得pt补正值　8/5/4　时间奖励基准　300秒

追加奖励　PART2：クワトロ击坠（10000），PART3：カミーユ击坠（10000）、ハマーン击坠（10000）

宇宙を驱ける（B路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　5分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
73000	62600	57000	45000	32000

获得pt补正值　8/5/4　时间奖励基准　300秒

追加奖励　PART2：カミーユ击坠（10000），PART3：クワトロ击坠（10000）、ハマーン击坠（10000）



0087 阿克西斯

エゥーゴへの使者

胜利条件　敌军全灭

难度　C　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
52000	43500	38000	33000	25000

获得pt补正值　13　时间奖励基准　120秒

追加奖励　敌ACE机击坠（5000）、Z高达健在（10000）

三年目の邂逅

胜利条件　敌军全灭&击坠宇宙艇

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
63000	55150	45000	38000	30000

获得pt补正值　15　时间奖励基准　120秒

追加奖励　敌ACE机击坠（17000）、敌母舰击坠（10000）（注：合计最大值为22000）

警戒宙域

胜利条件　敌军全灭

难度　C　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
40500	29700	27000	25500	24000

获得pt补正值　9　时间奖励基准　180秒

追加奖励　无

刹那の止まり木

胜利条件　敌军全灭&保护哈曼乘坐车辆

难度　C　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
58000	54000	48000	32000	20000

获得pt补正值　16　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（5000）、保护哈曼乘坐车辆（30000）

次世代量产期开发计画

胜利条件　1分钟内玩家操控机体不被击坠

难度　S　时间　1分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
31200	26000	20000	15000	10000

获得pt补正值　7　时间奖励基准　40秒

追加奖励　キュベレイ击坠（10000）

ハマーンの嘲笑

胜利条件　破坏核推动引擎

难度　C　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
64000	53750	48000	38000	25000

获得pt补正值　16　时间奖励基准　150秒

追加奖励　秘密任务达成（10000）、敌军全灭（10000）（注：只能拿到一个）

ゼダンの门（A路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　3分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
97000	78000	65000	52000	40000

获得pt补正值　12/9/7　时间奖励基准　300秒

追加奖励　PART1：敌母舰击坠（2000），PART2：保护友军机体（30000），PART3：敌ACE机击坠（5000）



ゼダンの门（B路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　3分钟/5分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
80000	62950	57000	50000	35000

获得pt补正值　12/8/6　时间奖励基准　300秒

追加奖励　PART1：敌母舰击坠（2000），PART2：敌ACE机击坠（8000）、敌母舰击坠（5000），PART3：敌ACE机击坠（5000）

天から来るもの

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
90000	60000	45000	35000	25000

获得pt补正值　9　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（13000）、敌母舰击坠（5000）

シロッコ、立つ

胜利条件　敌军全灭&保护友军机体

难度　A　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
58000	50000	40000	30000	2000

获得pt补正值　8　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（24000）、保护友军机体（5000）

宇宙の涡（A路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
63000	52900	47000	40000	30000

获得pt补正值　9　时间奖励基准　120秒

追加奖励　敌ACE机击坠（8000）、敌母舰击坠（7000）

宇宙の渦（B路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
60000	55000	48000	36000	24000

获得pt补正值　9/6　时间奖励基准　120秒

追加奖励　PART1：敌ACE机击坠（8000）、敌母舰击坠（7000）（注：合计最大值为13000），PART2：敌ACE机击坠（7000）、保护友军机体（5000）

生命、散って

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
43000	36700	32000	24000	16000

获得pt补正值　6　时间奖励基准　180秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）

残される者たち

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
42000	36000	28000	22000	18000

获得pt补正值　6　时间奖励基准　150秒

追加奖励　敌ACE机击坠（9000）

历史の影で

胜利条件　敌军全灭&与精神力高达MK－Ⅱ接触

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
55000	50000	43000	34000	25000

获得pt补正值　9　时间奖励基准　120秒

追加奖励　短时间击破（10000）、回收目标（10000）

宇宙を驱ける（A路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　S　时间　10分钟/10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
76000	61000	56000	48000	36000

获得pt补正值　8/5/4　时间奖励基准　300秒

追加奖励　PART2：敌ACE机击坠（15000），PART3：敌ACE机击坠（10000）

宇宙を驱ける（B路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　S　时间　10分钟/10分钟/10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
72500	57200	53000	47000	35000

获得pt补正值　8/5/4　时间奖励基准　300秒

追加奖励　PART2：敌ACE机击坠（10000），PART3：敌ACE机击坠（10000）

0088 奥古

ジュドーの決意

胜利条件　敌军全灭

难度　C　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
62500	56800	51000	42000	26000

获得pt补正值　15　时间奖励基准　150秒

追加奖励　ヤザン击坠（10000）、マシュマー击坠（10000）、保护友军机体（10000）

要点　消灭了初期的三架机体后，亚赞就会协同手下出现，三人的位置比较分散，推荐站在大楼的顶端来搜索。马仕玛会在关卡最后作为敌方王牌机师登场，初期我方机体不强的情况下建议先用普通攻击将他的HP削减到四分之一左右，然后再用SP技一口气击坠。另外捷多的Z高达能力不错，只要对方不是使用SP技，他基本不会有太大的危险。

宇宙のジュドー

胜利条件　敌军全灭

难度　C　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
68500	60700	55000	46500	31000

获得pt补正值　16　时间奖励基准　180秒

追加奖励　グレミー击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、マシュマー击坠（10000）

要点　格雷米的加撒C比较好对付，用蓄力攻击便可解决，这关的难点是最后同时出现的马仕玛和敌方母舰，如果要获得高评价的话，就一定得先把分数较高的母舰击坠，不过因为接着还要对付马仕玛，所以一定要留意SP的分配。另外这关的友军即使被击坠也不会影响评价，可以放任不管。



始动！ダブルゼータ

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
74000	65550	58000	43000	30000

获得pt补正值　17　时间奖励基准　180秒

追加奖励　敌ACE机击坠（30000）、保护友军机体（5000）

要点　敌ACE机击坠的奖励分数有30000分，所以要获得高评价的话就千万不能放过敌方的王牌机师。这关的王牌机师有三位，分别是格雷米、马仕玛和恰拉，每个10000分，其中格雷米会在机体HP低于40%的时候从战场上撤退，所以到当他机体的HP到一半的时候，就用蓄力射击或SP技一口气把他击坠吧。

幻のコロニー（A路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
105000	73000	65000	52000	30000

获得pt补正值　14/11　时间奖励基准　180秒

追加奖励　PART2：キャラ击退（10000）、保护神殿（10000）、保护キャトル（10000）

要点　第一部分为杂兵战，全灭敌人后会出现淡蓝色区域的分支A和深蓝色区域的分支B。A路线的作战目的为保护神殿和友军机体キャトル，这两个目标离得很近，所以只要一开始就直接守在神殿的旁边等敌人自己送上门就可以了，另外要注意恰拉会在机体HP低于40%的时候从战场上撤退。

幻のコロニー（B路线）

胜利条件　敌军全灭

难度　A　时间　10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
75000	54600	50000	45000	35000

获得pt补正值　14/8　时间奖励基准　180秒

追加奖励　PART2：キャラ击退（10000）

要点　这关的战场上遍布了浓雾，再加上地形因素，使得要捕捉敌人的行动非常不容易，除了要时刻保持移动外，还要多留意锁定警告才能避免被流弹打中。最后还要注意B路线的恰拉也会在机体HP低于40%的时候从战场上撤退，看准时机使用SP技把她击坠吧。

プルとアクシズと

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
140000	91000	86000	80000	50000

获得pt补正值　22　时间奖励基准　210秒

追加奖励　敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（62450）、保护友军机体（15000）

要点　敌方的三艘母舰是获得高分的关键，当母舰登场后，先不要理会杂兵，集中火力将母舰击坠，只有这样敌母舰击坠一项的追加奖励分数才会高，虽然不理会杂兵会导致快速击坠敌机的分数没了，但相比快速击坠母舰的追加奖励来说，杂兵的分数可说是微不足道的。另外三艘母舰出现的间隔时间不长，SP不够用的话也可以用僚机指示来使用拍档机体的SP攻击。

グラナダ・ポート

胜利条件　敌军全灭

难度　B　时间　5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
76000	62600	57000	45000	30000

获得pt补正值　14　时间奖励基准　150秒

追加奖励　キャラ击坠（10000）、敌工作艇击坠（10000）、保护カシオペア（10000）

要点　我方的宇宙艇不会攻击，所以经常成为敌人的靶子，一定要时刻留意它的安全。另外当消灭了一定数量的敌机后，敌方的宇宙艇会在地图的北面的陨石坑出现，击坠它可以获得追加奖励，千万不能让它跑了。

アーガマ降下

胜利条件　敌军全灭&击坠敌方母舰

难度　B　时间　10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
90500	76450	70000	52000	30000

获得pt补正值　18　时间奖励基准　210秒

追加奖励　敌ACE机击坠（20000）、敌母舰击退（10000）、保护友军机体（5000）

要点　前期出现的敌人都离得很近，小心不要给敌人包围了，如果不能从敌人的正面突破的话，可以尝试纵向移动，然后再回过头来用蓄力射击。除非万不得已外，都不要和敌人打接近战，因为这样太容易给别的敌人有机可乘。

南海の死斗

胜利条件 敌军全灭&击坠敌方母舰

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
40000	29400	25000	22000	18000

获得pt补正值 6 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 无

要点 这关没有追加奖励，所以要获得高评价除了快速击坠敌机外没有别的方法，当然前提是HP和时间的奖励都是满分。敌人多为水用MS，有时候它们会使用隐蔽技能导致我方无法锁定，所以最好是能记清楚敌机出现位置，在它们差不多出现时就移动到该位置近距离击破。

ロンメルの颜

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
43500	29450	26000	23000	20000

获得pt补正值 7 **时间奖励基准** 150秒

追加奖励 无

要点 沙漠隆起的沙丘会使视野遭到一定阻碍，最好是能跳到空中或是在高台上索敌。这关的敌人虽然数量不少，但因为都是扎古和大魔之流，所以打起来不会太吃力。

青の部队（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
76500	58400	53000	45000	35000

获得pt补正值 9/7 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART1&2：保护友军机体（5000），PART2：消灭青之部队（10000）、グレミー击退（5000）

要点 这关要注意两种敌人，第一种是EWAC扎古，它的能力能干扰我方的视野，另外一种是沙漠型扎古，它的沙枪可以刮起沙尘，在沙尘范围内光线武器是无效的，遇到这种状况要赶快切换成实弹武器或使用格斗武器。消灭完杂兵后出现通往分支A的淡蓝色区域和前往分支B的深蓝色区域。第二部分和上一关差不多，注意不要给敌方的王牌机师逃走就可以了。

青の部队（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
48500	38850	35000	30000	24000

获得pt补正值 9/5 **时间奖励基准** 120秒

追加奖励 PART1&2：保护友军机体（5000），PART2：击坠マサイ（5000）

要点 分支B只有一台红色的勇士，使用上半部分留下SP一口气解决他吧。

ダブリンの午后

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰

难度 A **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
66000	49200	44000	37000	30000

获得pt补正值 9 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 アリアス击坠（5000）、保护友军母舰（10000）

要点 因为浓雾的关系，用肉眼根本捕捉不到敌机的位置，这样一来就很容易吃冷枪，而且也不利于快速击破，所以出战前最好是能把机体的雷达性能改造一下。打法方面没有太多值得注意的地方，友军的战机即使被击坠也不会影响评价，直接无视掉就了。

落ちてきた空（A路线）

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰

难度 A **时间** 5分钟/4分钟/3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
84000	58550	52000	42000	32000

获得pt补正值 8/6/4 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART2：保护友军母舰（10000），PART3：ラカン击坠（5000）

要点 第一部分是杂兵战，当消灭了6台敌机后就会出现分支选择，其中浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。当然最好是能全灭敌机后再进入。第二部分的重点是保护我方的母舰，注意和母舰一起出现的还有拉坎所率领的扎古III部队，扎古III的武器杀伤力很高，以母舰的HP根本承受不了几下，所以还是在母舰旁死守为好。第三部分的敌人仍然是拉坎和他的手下，击坠他后通讯员就会发出撤退指示，接着只要到达指定地点就能过关，当然如果要想获得高评价的话还是直接全灭敌机吧。

落ちてきた空（B路线）

胜利条件 敌军全灭&保护友军母舰

难度 A **时间** 5分钟/4分钟/3分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
73000	52800	48000	38000	30000

获得pt补正值 8/5/4 **时间奖励基准** 210秒

追加奖励 PART2：ラカン击退（5000），PART3：保护友军机体（5000）、ブルッー击坠（5000）

要点 B路线的第二部分面对的是拉坎和他的手下，这关的难点在于浓雾和地形带来的干扰，千万不要把自己暴露的开阔的地方，因为看不清敌人的动向很容易就会吃子弹。消灭了一定的敌人后，只要听从通讯员指示到达指定地点就能过关，不过最好是能留下继续消灭敌机，一来为了分数，二来是为了给下一关积蓄SP。第三部分的敌人只有一架精神力高达MK－II，它的各方面的能力很高，如果SP足够的话最好是联合拍档机体一起使用SP技来对付它。另外我方还有璞露在场，注意要保护好她。

ネエル・アーガマ

胜利条件 保护我方宇宙艇

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
76000	61750	55000	45000	30000

获得pt补正值 9 **时间奖励基准** 200秒

追加奖励 保护宇宙艇（5000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000

要点 要保护的目标有友军的母舰和宇宙艇，母舰的位置在地图西北面，而宇宙艇在地图的中间，我们只要在这两点迂回就好了，只要敌机一旦进入射击范围就使用蓄力射击消灭之。

铁壁、ジャムル・フィン

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
59000	47250	41000	35000	28000

获得pt补正值 7 **时间奖励基准** 120秒

追加奖励 3D击坠（15000）

要点 3D指的是关卡最后出现的三架MA，可别小看这三个家伙，除了每个人都会发动技能外，还有他们的三位一体攻击也十分强劲，千万不能给他们有使用的机会，所以逐个击破是最保险的方法。

タイガーバウムの梦

胜利条件 敌军全灭&保护捷多

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
50000	42700	38000	30000	18000

获得pt补正值 6 **时间奖励基准** 100秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（5000）

要点 这关的难点在于消灭初期的两架敌机后出现的三台魔蟹，因为它们出现的位置在深水区，在陆地上无法准确命中，所以为了保证快速击破，在消灭了初期的两架敌机后就立即前往地图右上角的湖边，等它们一出现就拉近距离并消灭之。

コア3の反乱

胜利条件 敌军全灭&保护我方母舰

难度 A **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
58000	49300	45000	33000	20000

获得pt补正值 8 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 ブルツー击退（5000）、キャラ击退（5000）、保护友军母舰（10000）

要点 杂兵的火力基本对母舰造成不了多大的威胁，所以为了高评价，大可不必守在母舰旁边，应以最快的速度接近并消灭杂兵。后期出现的两位敌方王牌机师都会逃跑，前面积蓄的SP就用在她们身上吧。

エマリー散华（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟/5分钟

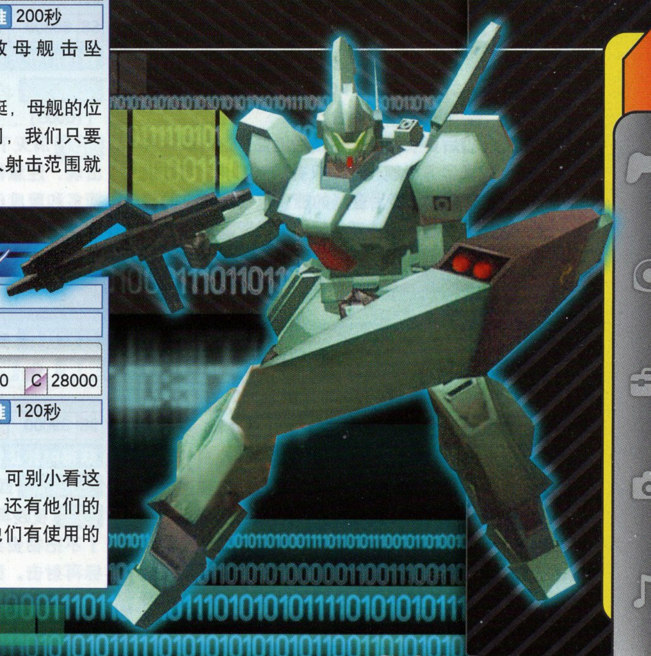
各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
67000	46050	42000	38000	30000

获得pt补正值 8/4 **时间奖励基准** 210秒

追加奖励 PART2：マシュマー击坠（10000）

要点 前半部分的视野非常差，再加上有楼房的阻挡，使得快速击破很难实现。看不到敌人的时候，应多利用跳跃来索敌，也可以用雷达来确认敌机的位置，切勿胡乱攻击。全灭敌人后出现通往分支A的浅蓝色区域和通往分支B的深蓝色区域。后半部分的地形起伏不定，锁定敌机后最好是确认一下该角度能否命中敌人，因为射偏一两枪很有可能会和高评价擦肩而过。关卡最后马仕玛驾驶扎古II改出现，消灭他和剩下的敌机后便可过关。



エマリー散华（B路线）

胜利条件	敌军全灭								
难度	S	时间	10分钟/5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	100000	S	74450	A	69000	B	58000	C	40000
获得pt补正值	8/7	时间奖励基准	240秒						

追加奖励 PART2：敌母舰击坠（28280）、プルツー击坠（5000）

要点 B路线一开始就要对付敌方母舰和MS的混编部队，老样子先击坠母舰再料理杂兵，这样除了可以达成母舰的快速击破奖励，还可以阻止敌方增援出现，至于那些没机会出场的杂兵的分数会算在击坠母舰的追加奖励里。

バイブレーション

胜利条件	敌军全灭								
难度	A	时间	10分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	53500	S	44650	A	39000	B	32000	C	25000
获得pt补正值	6	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 ラカン击坠（5000）、キャラ击坠（5000）、マシュマー击坠（5000）

要点 在阿克西斯和敌方王牌机师部队的决战，战斗一开始要面对拉坎和他的杜宾狼小队，没有SP的情况下应多采取一击脱离战法，避免和他正面交锋，等SP回复了一部分后再用蓄力攻击解决他。中盘有恰拉和她的两个跟班，两个跟班最好用普通攻击来打，SP则留给实力较强的恰拉。最后出场的马仕玛可以说是实力最不济的一个，只要不给他发动附加技能就不会有太大的威胁。

共振

胜利条件	敌军全灭								
难度	A	时间	10分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	41000	S	37000	A	30000	B	24000	C	16000
获得pt补正值	4	时间奖励基准	160秒						

追加奖励 プルツー击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 消灭初期的6架敌机后，格雷米就会驾驶龙飞登场，不过当他的HP剩余不多时就会强制撤退，可以不必浪费SP在他身上。格雷米撤退后璞露兹驾驶葵曼莎登场，葵曼莎的攻击力十分恐怖，无论哪一招都可致命，最好不要打接近战。另外葵曼莎还有光线护罩，对付它实弹武器会比较有效。



战士、再び（A路线）

胜利条件	保护我方母舰								
难度	S	时间	15分钟/10分钟/5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	77000	S	61000	A	55000	B	48000	C	31000
获得pt补正值	7/5/3	时间奖励基准	150秒						

追加奖励 PART1&2&3：敌ACE机击坠（15000），PART3：保护友军机体（15000）

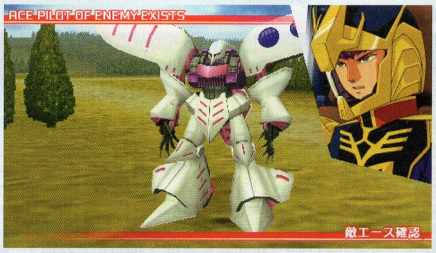
要点 这部分友军即使被击破也不影响评价，可以放手干。以杂兵级机体来讲，量产型卡碧尼的攻击力算很高的了，对付它们时就不要吝啬SP了，因为一旦战斗拖得太久给它们使用了浮游炮会更麻烦。另外当分支区域出现没多久还会有两波敌方增援，记得消灭它们后再进入。第二部分是恰拉和她的两个跟班，建议把他们集中起来再用一齐射击型的SP把他们全灭，就算全灭不了也至少先把恰拉解决掉。最后一部分是和哈曼的决战，卡碧尼的攻击力和防御力都非常高，所以放SP技的时候一定要计算好，否则一旦给哈曼发动SP技，那前面的工夫就白费了。

战士、再び（B路线）

胜利条件	保护我方母舰								
难度	S	时间	15分钟/10分钟/5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	84000	S	69600	A	64000	B	51000	C	30000
获得pt补正值	7/5/3	时间奖励基准	150秒						

追加奖励 PART1&2&3：敌ACE机击坠（15000），PART2：破坏宫殿（10000），PART3：保护友军机体（15000）

要点 B路线的第二部分要提早面对哈曼，不过在有重力的战场对我们还是比较有利的，起码卡碧尼不会乱飞。击坠哈曼后记得把一旁的宫殿也破坏掉，同时等SP回复满了后再进入指定区域。和A路线一样，B路线的最后一部分也是和哈曼的对决，只要注意保护友军和把握好SP技的使用时机就可以了，虽说是最后一关，但其实要获得S级以上评价并不难。



0088 新吉翁

シャングリラの少年

胜利条件	敌军全灭								
难度	C	时间	10分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	64500	S	58300	A	53000	B	44000	C	29000
获得pt补正值	15	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军机体（10000）

要点 打开门口后要立即做好迎击的准备，这时敌机会马上出现，这关敌方母舰一出来只有40%的HP，可以说这10000分是白送的。最后登场的捷多只会和我方的援军纠缠，我们只要趁他不注意的给他一发SP技就好了。

决斗！アーガマ

胜利条件	敌军全灭								
难度	C	时间	5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	54000	S	49000	A	42000	B	34000	C	24000
获得pt补正值	12	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 保护友军机体（10000）、高达队击坠（10000）

要点 这关敌机的出现位置都离得比较远，要保证快速击坠的话就得对雷达或是喷射速度作一定的改造。当Z高达的HP低于一半后，马仕玛会作为我方援军登场，他的机体能力很低，注意不要给敌人和他有过多的接触。Z高达被击坠后捷多会驾驶ZZ高达再次登场，最好是能留一点SP来对付他。

幻のコロニー

胜利条件	破坏神殿								
难度	B	时间	5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	68000	S	58850	A	53000	B	43000	C	29000
获得pt补正值	15	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 ジュドー击坠（10000）、御神体破坏（10000）、保护友军机体（10000）

要点 消灭了初期敌人格雷米会驾驶龙飞作为我方援军出现，注意他被击坠的话会影响评价。破坏神殿后，捷多和蒙度作为敌方增援登场，其中蒙度的机体射程非常短，可以用远距离武器慢慢打，至于ZZ高达，还是用SP技最快捷。

ブリュタール扰乱

胜利条件	回收物资								
难度	C	时间	5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	39000	S	32150	A	28000	B	23000	C	16000
获得pt补正值	8	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 回收物资（6000）

要点 夜晚再加上浓雾，使得这关的视野非常有限，为了不把物资当成敌机破坏掉，一定要看清楚瞄准的目标再射击。回收物资的分数奖励是固定的，所以可以先清扫敌兵，等拿到了快速击破的分数再慢慢搬运物资也不迟。

燃える地球

胜利条件	敌军全灭								
难度	B	时间	10分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	74000	S	63150	A	58000	B	42000	C	25000
获得pt补正值	17	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000）、高达队击退（10000）

要点 击坠4架杂兵后敌方母舰登场，这时可以先放下杂兵不管，先用强力的武器把母舰击坠再说。战斗中盘友军的母舰会登场，同时胜利条件会变更为保护母舰脱离，母舰多会成为敌人的目标，特别是像Z高达和ZZ高达这种敌人对它有极大的威胁，看到它们接近母舰就要毫不犹豫使用SP技优先把它们击坠。

ダカール占据

胜利条件	破坏基地设施								
难度	B	时间	5分钟						
各阶段评价所需分数									
SS	45000	S	38500	A	32000	B	25000	C	18000
获得pt补正值	17	时间奖励基准	180秒						

追加奖励 破坏基地设施（10000）

要点 楼房是阻碍玩家获得高评价的最大障碍，为了保证快速击破一定得多跳到空中来索敌。破坏基地后只要再到达指定地点就能过关，不过注意这时还会有新的敌机出现，所以不要进入得太快了。

雪の斜影

胜利条件 破坏基地设施
难度 B **时间** 2分钟

各阶段评价所需分数				
SS 39000	S 29200	A 25000	B 19000	C 12000

获得pt补正值 7 **时间奖励基准** 90秒

追加奖励 无

要点 敌机是提坦斯的残余势力，要小心敌方队伍中混有强力的MA。击坠10架敌机后，地图西南面会出现脱出区域，接着只要到达这里就能过关，当然为了高评价，我们也可以全灭敌人过关，不过酣战的时候也要多注意时间。

宴の夜（A路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 76000	S 59550	A 52000	B 42000	C 32000

获得pt补正值 13/8 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART2：保护迎宾馆（10000）、ジュドー击坠（10000）

要点 第一部分为杂兵战，只要全灭敌人就会出现分支路线，其中浅蓝色区域通往分支A，深蓝色区域通往分支B。第二部分的主要目的就是保护迎宾馆，虽然被破坏也能过关，但是10000分的奖励就没了，多利用高楼掩护，给予接近迎宾馆的敌机痛击吧。

宴の夜（B路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 98000	S 73650	A 69000	B 60000	C 46000

获得pt补正值 13/10 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART2：敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军（10000）

要点 B路线的作战目的为保护母舰，不过母舰的防御力很高，即使放任不管也不会有太大的问题。击坠6架敌机后敌方母舰也会登场，快速击破可以获得不少分数。另外为了后期不太吃力，最好是把SP留到捷多他们出现。

マハルの亡灵

胜利条件 回收物资&保护宇宙艇
难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 50000	S 45000	A 36000	B 31000	C 25000

获得pt补正值 10 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 回收物资（8000）、保护宇宙艇（10000）

要点 宇宙搬运物资的难点在于宇宙有三个移动轴，要定位起来非常困难，经常会出现移动移动到箱子旁却无法拿起箱子的情况，还有箱子一定要放在以宇宙艇为中心的范围内，太高或太低都不行。这里推荐先消灭敌人再搬运物资，等积攒了一定的SP后，用锁定加蓄力冲刺的方法可以快速捡起箱子。注意当箱子还剩4个的时候会再出现一次敌增援。

ベルファスト镇压

胜利条件 击坠敌方补给舰
难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 52000	S 41400	A 36000	B 29000	C 23000

获得pt补正值 8 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌母舰击坠（10000）

要点 击坠S高达和Z高达3号机是获得高分的关键，其中S高达要击坠了10架敌机后才会登场，如果过早地把母舰击坠会导致敌方增援不再出现，这样一来分数就少了不少，所以还是等S高达出场后再对付母舰吧。当把母舰破坏后，阿姆罗会驾驶Z高达3号机登场，击坠他后再到达指定区域即可过关。

落ちてきた空（A路线）

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 5分钟/4分钟/3分钟

各阶段评价所需分数				
SS 70000	S 55250	A 51000	B 46000	C 38000

获得pt补正值 10/6/4 **时间奖励基准** 120秒

追加奖励 PART2：ジュドー击坠（5000），PART3：敌ACE机击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 第一部分为杂兵战，只要消灭10架敌机就会出现分支选择，其中浅蓝色区域通往分支A，深蓝色区域通往分支B。第二部分仍然为MS战，只不过战场转为视野较为不好的城市，注意敌人出现的位置，争取它们一出现就马上击坠，当消灭了9架杂兵后，捷多驾驶ZZ高达登场，击坠他有追加奖励。第三部分要参与璞露和璞露兹的对决，最快捷的方法就是冲上去直接放SP技。

落ちてきた空（B路线）

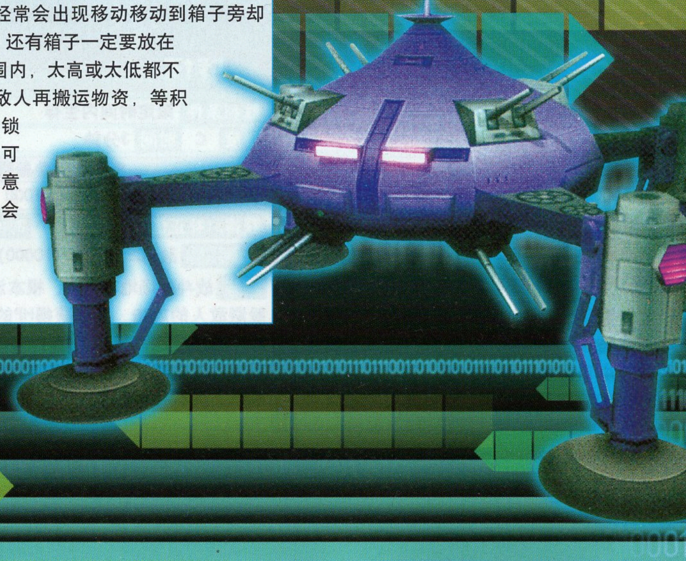
胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 5分钟/4分钟/3分钟

各阶段评价所需分数				
SS 80000	S 76000	A 68000	B 58000	C 45000

获得pt补正值 10/8/6 **时间奖励基准** 120秒

追加奖励 PART2：ジュドー击坠（5000），PART3：敌母舰击坠（10000）、高达队击坠（10000）

要点 B路线的第二部分在盆地进行，除了地形上带来的不便，敌机都搭乘SFS出现也使得难度增加了不少。对付有SFS的敌人比较好的方法是先用普通射击把它们打下来，然后再用蓄力射击击坠。击坠7架机体后，捷多驾驶ZZ高达作为敌方增援登场，击坠他后地图的东北方即会出现脱出区域。第三部分还是那些老面孔，惟一不同的是敌方阵营里多了一艘母舰，当把母舰的HP削减到80%以下后，Z高达和高达Mk－Ⅱ会作为敌增援登场，击坠它们有追加的分数奖励。



ラサ镇压

胜利条件 敌军全灭
难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 34000	S 29600	A 25000	B 20000	C 15000

获得pt补正值 4 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 无

要点 这关是雨中战，杂兵里阿斯曼和FAZZ都是非常难缠的敌人，并且最后还有一架EX－S，所以SP一定得分配好。当击坠敌人7架机体后，就会出现脱出区域，这时只要到达脱出区域就能过关，但如果要获得高评价的话，就一定得全灭敌人。

ネェル・アーガマ

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 78000	S 68000	A 55000	B 40000	C 25000

获得pt补正值 9 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 高达队击坠（10000）、敌母舰击坠（15000）、保护友军母舰（10000）

要点 依然是和时间竞赛的一关，一开始宇宙艇距离我们有一段距离，要马上上前把它击坠。接下来也不能放松，因为消灭了10架敌机后，敌方战舰新阿伽玛和ZZ高达就会登场，它们两个都有快速击破的奖励，建议先击坠分数较多的母舰，之后只要消灭残余的敌人就能过关。

月の暗影

胜利条件 敌军全灭
难度 B **时间** 2分钟

各阶段评价所需分数				
SS 42000	S 31600	A 28000	B 24000	C 20000

获得pt补正值 6 **时间奖励基准** 90秒

追加奖励 无

要点 要全灭敌人的话就得抓紧时间，一旦战斗时间超过1分半钟，时间的满分奖励就会没了。敌机整体的防御力很高，就算蓄力攻击有时候也不能一枪一个，一见敌机没被击破就得马上使用追加攻击，要不给敌人倒地进入无敌时间后，就只会浪费我们更多的时间。

タイガーバウムの梦

胜利条件 保护友军机体
难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 45000	S 38950	A 34000	B 28000	C 160000

获得pt补正值 6 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 ジュドー击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 敌人全部有隐蔽特性，有时候就算在雷达上看到了都会出现无法锁定的情况，非得靠近了才能攻击。哈曼的龟霸能力不强，如果给捷多盯上了就很难保住她了，所以还是在她被缠住之前用SP技把捷多干掉。

コア3蜂起

胜利条件 敌军全灭
难度 A **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 62000	S 48850	A 43000	B 32000	C 18000

获得pt补正值 7 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌ACE机击退（15000）

要点 杂兵里加撒D会使用烟雾弹，可以在短时间内令到锁定和光线武器失效，对付它们时最好用实弹系武器并且一击致命，要不让它们发动了烟雾弹会对取得高评价造成很大影响。另外敌方的三位王牌机师都会在HP低于50%时撤退，而且撤退的方向不一样，可以的话最好选择在地图的中央进行战斗。

花の幻影

胜利条件 敌军全灭

难度 B　时间 3分钟

各阶段评价所需分数				
SS 50500	S 36700	A 32000	B 26000	C 17000

获得pt补正值 5　时间奖励基准 120秒

追加奖励 无

要点 敌人的雷达性能和防御力都非常高，而且数量非常多，对付它们时千万不可心急，逐个击破才是最行之有效的方法。击坠13架敌机后地图的东北方出现脱出地点，如果要获得高评价的话，也可以选择把敌人全灭过关。

エマリー散华（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A　时间 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 75000	S 64950	A 58000	B 48000	C 30000

获得pt补正值 5　时间奖励基准 120秒

追加奖励 PART1：敌母舰击退（15850），PART2：敌ACE机击坠（10000）、反乱分子击坠（5000）

要点 第一部分击坠9架敌机后敌方母舰就会登场，尽早击坠可获得较多的追加分数奖励，当地图上的敌人全部被消灭就会出现分支选择，其中浅蓝色区域通往分支A，深蓝色区域通往分支B。A路线的第二部分一上来就要对付葵曼莎，如果上部分有留下SP的话就全部用在这里吧，要不葵曼莎多留一刻在场，我们就多一份危险。消灭了除葵曼莎以外的8架敌机后Z高达和ZZ高达登场，不过好在这次它们都不会撤退，没有SP的话就用普通攻击慢慢耗吧。

エマリー散华（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A　时间 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 88000	S 77050	A 65000	B 50000	C 31000

获得pt补正值 9/6　时间奖励基准 180秒

追加奖励 PART1：敌母舰击退（15850），PART2：保护友军母舰（10000）、高达队击坠（20000）

要点 分支B虽然没有葵曼莎这种BOSS级机体，但高达队的几位王牌机师也不能小视。当ZZ高达HP低于40%时就会开始从战场上撤退，同时Z高达、百式等机体登场，要想获得高评价就不能放过他们里面任何一个。

トリントン镇压

胜利条件 敌军全灭

难度 S　时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 41000	S 30000	A 25000	B 20000	C 15000

获得pt补正值 4　时间奖励基准 180秒

追加奖励 无

要点 敌机变为MA形态后非常难命中，建议在它们还是MS的时候就用蓄力射击或蓄力格斗来尽量削减HP。当消灭了8台机体后地图西南面就会出现脱出区域，只要进入就能过关。

战士、再び（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S　时间 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 63000	S 55000	A 46000	B 36000	C 25000

获得pt补正值 7/4/3　时间奖励基准 180秒

追加奖励 PART2：保护宫殿（10000），PART2&3：敌ACE机击坠（10000）、保护友军机体（5000）

要点 第一部分为熟悉的杂兵战，注意加农型扎古的远距离攻击就不会有太大的问题，消灭了13架敌机后会出现分支选择，其中浅蓝色区域对应分支A，深蓝色区域对应分支B。第二部分只有捷多的ZZ高达一架机，而我方还有强大的卡碧尼在，多利用同伴间的炮火掩护可以轻松积攒SP并把ZZ干掉，接着只要到达指定区域就能进入下一部分。第三部分的敌人仍然是ZZ高达，注意哈曼会继承上一部分的血量，如果在这里被击坠的话那追加奖励就没了。

战士、再び（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S　时间 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 78000	S 75000	A 68000	B 60000	C 50000

获得pt补正值 7/6/4　时间奖励基准 180秒

追加奖励 PART2：敌ACE机击坠（15000）、敌母舰击坠（10000），PART3：敌ACE机击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 B路线的第二部分要面对的是缺少了捷多的高达队和敌方母舰，以机体强弱来讲建议先把高达Mk－II和百式击坠，最后再对付Z高达，另外进入指定区域前记得先等一会让SP槽回复，以便下一部分对付捷多。最后一部分和A路线一样是对付驾驶FAZZ的捷多，FAZZ的防御力要比ZZ高达出不少，有时候一个SP可能秒不了，如果给他发动了超级模式或者技能的话，应立马回避等他恢复到正常状态。





0093 地球连邦

5thルナ始动

胜利条件 敌军全灭

难度 B　时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 54500	S 45350	A 40000	B 29000	C 15000

获得pt补正值 10　时间奖励基准 180秒

追加奖励 保护友军机体（5000）、シャア击坠（5000）、ギュネイ击坠（5000）

要点 敌人的种类比较单一，熟悉了它们的攻击方式后就不会有太大的问题，全灭前期敌人夏亚和丘尼两位王牌机师登场，注意他们两人都会在机体的HP低于40%的时候开始撤退，建议先用普通攻击削减到50%左右，然后再用SP技消灭。

シャアの第二波

胜利条件 保护我方母舰

难度 B　时间 5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 66500	S 59600	A 53000	B 40000	C 21000

获得pt补正值 9/6　时间奖励基准 180秒

追加奖励 レズン击坠（5000）、敌母舰击坠（18700）、保护友军（15000）

要点 追加奖励有三个，其中击坠敌方母舰是有快速击破奖励，越早击坠越好，母舰上搭载的MS会自动转换成分数，不用担心击坠数不够的问题。敌方王牌机师会在HP低于40%的时候开始撤退，最好是用SP技直接秒掉。

战场シミュレーション

胜利条件 限定时间内生存

难度 C　时间 3分钟

各阶段评价所需分数				
SS 64000	S 44750	A 41000	B 36000	C 30000

获得pt补正值 10　时间奖励基准 90秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）

要点 战斗的场地非常小，根本没有足够的活动范围来躲避敌人的攻击，要想获得HP的满分奖励就得多利用障碍物来回避。不过战场小也有好处，就是敌人一出现就可以立即锁定，保证击坠速度和无伤要获得S评价或以上是不成问题的。

破られた条约

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
64000	44750	41000	36000	30000

获得pt补正值 15 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（10000）、保护友军母舰（10000）

要点 难度不低的一关，第一次打要拿到高评价几乎是不可能的，建议等以后有了好机体后再回过头来提升评价。战斗方面，有SFS的敌机非常难缠，武器命中不够根本打不中它们，就算打中了也还要补2至3枪才能死。和讨厌的杂兵成反比，这关的两位王牌机师还比较好对付，只要保证SP技命中就基本能秒掉。

アクシズの亡灵たち

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 2分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
56000	42450	38000	33000	25000

获得pt补正值 10 **时间奖励基准** 60秒

追加奖励 敌军全灭（10000）

要点 不要以为敌人是扎古就可以大意，沙漠机型扎古在沙漠的运动性会比一般机体高出不少，并且中了它们的网弹后还会在一定时间内不能行动，所以最好不要从正面接近它。消灭一定数量的敌机后，地图东北方就会出现脱出区域，这时只要进入该区域就能过关，如果想获得高评价最好是全灭敌人过关，因为这样还可以拿到全灭敌人的追加奖励。

迫りくる肃正（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
96000	76700	70000	60000	40000

获得pt补正值 12/8/6 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART2：保护友军母舰（10000），PART2&3：敌ACE机击坠（10000），PART3：保护核弹（10000）

要点 第一部分是杂兵战，都是一些熟悉的机体了，即使使用普通攻击也能应付得来，注意累积SP槽，因为下一部分一出来就要面对夏亚。全灭敌人后出现分支选择，其中浅蓝色区域进入分支A，深蓝色区域进入分支B。第二部分主要是保护友军两艘母舰，敌人里面夏亚会全力攻击母舰，所以要尽快用之前积攒的SP将他击坠。进入第三部分也不轻松，同样是保护任务的关卡，不过目标由母舰改为了核弹，核弹的防御力非常薄弱，并且爆炸后还会伤及旁边的机体，所以一定得把心思全部放在核弹身上。

迫りくる肃正（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
94000	85000	72000	55000	35000

获得pt补正值 12/8/6 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART2：保护友军（10000），PART2&3：敌ACE机击坠（10000）、敌母舰击坠（20000）

要点 B路线的第二部分在阿克西斯的表层和敌军交战，战斗内容是保护友军母舰并全灭敌军，这部分的追加奖励是敌方母舰和王牌机师姬丝，记住只要它们一出现就立即用SP技击破，这样一来可以获得不少分数。第三部分和上部分区别不大，只是把战场改为了宇宙，宽阔的战场更有利于我们和敌机周旋。B路线相比A路线要简单一点，只要达成了几个追加奖励，S评价就可轻易到手。

クェス突击（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
67000	55100	50000	40000	26000

获得pt补正值 7/4 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART2：クェス击坠（5000）、ギュネイ击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 第一部分为要塞外部的杂兵战，并没有太大的难点，全灭敌兵后出现分支选择，浅蓝色区域可进入分支A，深蓝色区域进入分支B。第二部分进入宇宙战，消灭初期的敌兵后姬丝和丘尼作为敌方王牌机师登场，同时我方有哈撒维作为增援，不过他的杰钢能力不行，我们还要反过来保护他不被击坠才能获得追加奖励。

クェス突击（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
70500	58750	51000	39500	25000

获得pt补正值 7/5 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 追加奖励 PART2：クェス击坠（5000）、ギュネイ击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 B路线第二部分和A路线差不多，惟一的不同是我方的增援换成了阿姆罗和νガンダム，νガンダム和杰钢可不是同一个级别的，多让阿姆罗上前牵制，我们则在后方伺机放SP技。



刻は迫る

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
75000	69150	60000	45000	25000

获得pt补正值 8 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌母舰击坠（150000）、保护友军母舰（10000）

要点 敌方母舰的炮火十分密集，一旦进入它们的火力网就很难全身而退，因此最好是可以先把母舰击坠。当全灭初期敌人后，友军母舰会登场，这里注意后期出现的杂兵都会以母舰为目标，所以要以母舰的安全优先。

散りゆく都市

胜利条件 回收物资

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
52500	46600	42000	34000	20000

获得pt补正值 7 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 回收物资（10000）、敌军全灭（10000）

要点 回收点在地图的东面，在雷达上表示为黄色区域，物资一共有5个，每回收一个有2000分的追加奖励。当回收了第一个物资后敌人会陆续出现，这里建议先把敌人全灭后再继续回收，一来没有干扰，二来还可以把全灭敌人的追加奖励拿到手。回收完全部物资后再进入指定区域就能过关。



决战（A路线）

胜利条件 保护我方母舰

难度 S **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
115000	90000	78000	64000	50000

获得pt补正值 9/6/4 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART1&2&3：敌军击退（42970）、保护友军（20000）

要点 三连战的关卡，第一部分是舰队战，对付敌方母舰的时候最好是站在它们下方，因为这里是它们攻击的死角，全灭敌军后即会出现分支，其中浅蓝色区域通往分支A，深蓝色区域通往分支B。第二部分是MS战，我方有一架杰钢作为援军，保护它不被击坠有追加奖励，消灭大约击坠6架敌机后敌方王牌机师丘尼登场，击坠他后即会出现脱出区域，不过这里要注意之后还会有几次敌增援，追求评价的话就千万不能放过。第三部分是和夏亚的决战，他的沙扎比攻击力非同一般，对付他的时候最好都用SP技，以确保不被他反击。

决战（B路线）

胜利条件 保护我方母舰

难度 S **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数

SS	S	A	B	C
140000	92000	80000	67000	54000

获得pt补正值 9/6/4 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 PART1&2&3：敌军击退（81970）、保护友军（15000）

要点 B路线的第二部分和第一部分区别不大，仍然是对付敌军母舰和MS的混编部队，而且没有王牌机师捣乱，相比A路线来讲要简单一点，全灭敌人再到达指定地点就能进入最后一部分。最后一部分和A路线一样的，都是要保护好友军机体并击坠夏亚的沙扎比，到了这里就不用吝啬SP了，直接自机和拍档机体的SP技一起用吧。

0093 新吉翁

シャアの归还

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	47500	S	40000	A	34000	B	26000	C	15000

获得pt补正值 9 **时间奖励基准** 150秒

追加奖励 アムロ击退（5000）、保护友军机体（5000）

要点 消灭了5架敌机后夏亚驾驶沙扎比作为我方援军登场，驶萨扎的能力很强，可以将以部分敌机交给他处理。消灭了11架敌机后阿姆罗登场，他会在机体HP低于40%时撤退，使用SP技来拦截他吧。

追击！ロンド・ベル

胜利条件 保护友军母舰&敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	64000	S	58000	A	52000	B	36000	C	20000

获得pt补正值 13 **时间奖励基准** 100秒

追加奖励 ケーラ击坠（5000）、敌母舰击坠（18460）、保护友军（15000）

要点 这关的敌人有不少，而且时间比较紧，最好是主动出击来迎击敌人。追加奖励里面击坠敌方母舰是有快速击破奖励的，越早击坠获得分数越高，所以当以蓄满一条SP槽后就不要犹豫了，直接用在敌方母舰身上吧。

战场のクエス

胜利条件 在试验操纵中取得好成绩

难度 C **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	53000	S	46150	A	41000	B	33000	C	22000

获得pt补正值 10 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌ACE机击坠（10000）、ホビーMS击坠（5000）

要点 中盘的几波援军都会搭乘SFS出现，不容易命中，最好是使用弹速和命中高的射击武器结合预测射击来解决。全灭初期杂兵后，姬丝和丘尼驾驶各自的专用机体登场，将他们引到一起后，运气好的话使用一次一齐射击的SP技就可将他们同时击坠。另外这关还有一架敌机隐藏在战场的陨石中，把它找出来并消灭可获得5000分的追加奖励。

肃正の一手

胜利条件 保护友军母舰

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	79500	S	66550	A	61000	B	53000	C	37000

获得pt补正值 15 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌母舰击坠（15000）、保护友军母舰（10000）

要点 这关敌军里面没有王牌机师，获得高评价的分数主要来自于三艘母舰，越早把它们击坠获得的分数就越高。第一艘母舰在战斗初期就会出现，SP还未满的情况下可以先用多发型的导弹武器来对付。消灭了8架敌机后，剩余的两艘会接着出现，马上用SP技击坠可以获得不少分数。



昔日の亡灵たち

胜利条件 回收物资

难度 C **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	53500	S	47400	A	36000	B	28000	C	15000

获得pt补正值 9 **时间奖励基准** 120秒

追加奖励 回收物资（10000）、敌军全灭（10000）

要点 基地内部的结构比较复杂，再加上物资的分布比较分散，一不小心就会超过了时间奖励的基准。当物资还剩4个和3个的时候，会分别出现敌增援，如果放着物资附近的敌机不管的话它们有可能会把物资破坏掉，这点是要特别注意的。

アクシズの胁威（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	111000	S	82750	A	75000	B	62000	C	45000

获得pt补正值 11/8/6 **时间奖励基准** 210秒

追加奖励 PART2：敌母舰击坠（10000），PART2&3：保护友军（10000），PART3：核弹击坠（10000）

要点 第一部分为杂兵战，敌机有很多是搭乘SFS出现，只有把它们从SFS上打下来才能产生实质性伤害，全灭敌人后出现分支选择，其中淡蓝色区域对应分支A，深蓝色区域对应分支B。A路线的第二部分的任务和夏亚一起阻止敌人的进军，当击坠了作为增援的2架母舰后地图的西南面就会出现脱出区域，这时夏亚会开始撤退，因为沙扎比的HP会继承到下一部分，所以可能的话还是让他尽快脱离好，而我们则留下清理剩余的敌人。第三部分为拦截核弹，注意核弹被击坠后会马上爆炸，如果离得太近会被爆炸波及。

アクシズの胁威（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	83000	S	64300	A	60000	B	50000	C	39000

获得pt补正值 11/7/5 **时间奖励基准** 210秒

追加奖励 PART2：敌母舰击坠（5000）、保护友军母舰（5000），PART3：保护友军母舰（5000）、ケーラ击坠（5000）

要点 B路线的第二部分为保卫战，成功保护母舰可以获得追加奖励。当消灭了6架敌机后敌方的母舰也会登场，快速击坠可获得不少分数，击坠敌方母舰后地图的东南面会出现脱出地点，只要进入黄色区域就能进入下一部分。最后一部分仍然是要保卫母舰，注意有部分敌机会直接以母舰为目标，看到它们接近母舰的话要马上用蓄力射击打下来，剩下的敌方王牌机师用SP技解决就好了。

亡灵たちの终焉

胜利条件 敌军全灭

难度 B **时间** 5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	58000	S	43250	A	38000	B	30500	C	18000

获得pt补正值 6 **时间奖励基准** 180秒

追加奖励 敌军全灭（10000）

要点 虽然敌人都是阿克西斯的机体，但如果自己的机体没有改造的话也会陷入苦战。敌机的增援很频繁，SP就不要省了，该用的时候就得用，这关没有王牌机师，只要全灭敌人就可以获得全部追加奖励。另外过关后获得的沙扎比是这个时代的主力机体，要大力改造。

波状攻击（A路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	116000	S	70250	A	66000	B	58000	C	50000

获得pt补正值 8/6 **时间奖励基准** 100秒

追加奖励 PART1：敌母舰击坠（10000），PART2：敌母舰击坠（46100）

要点 第一部分的任务是追击正在撤退的敌人，阻止它们到达地图的北端。战斗开始后直接前往地图中央附近的位置待机，这里是敌人的必经之路，用沙扎比的主射击武器进狙击战会相当轻松。全灭敌人后出现通往分支A的浅蓝色区域和分支B的深蓝色区域。A路线第二部分和上一部分差不多，不击坠母舰的话大约会有7回的增援，如果上半部分用了太多的时间的话，这里也可以选择先击坠母舰，这样可以保证时间奖励的分数高一点，同时也可以获得快速击坠母舰的追加奖励。

波状攻击（B路线）

胜利条件 敌军全灭

难度 S **时间** 10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	90000	S	65700	A	61000	B	53000	C	40000

获得pt补正值 8/6 **时间奖励基准** 200秒

追加奖励 PART1：敌母舰击坠（10000）

要点 B路线的第二部分只有杂兵，但是HP和防御都比之前提高的了不少，对付它们时最好主武器和副武器一起上场，并且在敌机倒地后一定要进行追击，这样才能最大限度节省时间。另外要还要注意这关的连杂兵都会使用蓄力攻击和SP技，其中杰钢的核弹攻击是非常危险的。

クエス突击

胜利条件 敌军全灭

难度 A **时间** 10分钟

各阶段评价所需分数									
SS	55000	S	46400	A	42000	B	35000	C	25000

获得pt补正值 6 **时间奖励基准** 210秒

追加奖励 ハサウェイ击坠（5000）、保护友军机体（5000）

要点 这关主要是保护姬丝，不过她的机体防御力很高，基本不用担心，我们只要把心思放在如何快速全灭敌人上就好了。战斗后半段哈萨维会驾驶杰钢登场，一个SP技解决他有余了。

决战（A路线）

胜利条件 保护友军母舰&敌军全灭

难度 S **时间** 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数									
SS	108000	S	86450	A	81000	B	75000	C	60000

获得pt补正值 9/6/5 **时间奖励基准** 150秒

追加奖励 PART1：敌母舰击坠（10000）、保护友军（10000），PART2：敌母舰击坠（10000），PART3：保护友军（5000）、アムロ击坠（5000）

要点 第一部分为杂兵战，除了要全灭敌军外，还要保护母舰不被击坠，虽然母舰不能移动，不过问题不大，守在母舰旁等敌机送上门就好了。全灭敌人后出现的分支区域为浅蓝色对应A路线，深蓝色对应B路线。A路线第二部分要对付的是敌军母舰和MS和混合编队，只要击坠母舰就会开启脱出区域，当然如果时间充裕的话还是建议全灭敌人再进入。第三部分的对手只有阿姆罗的ν高达，不过ν高达各方面的能力极高，配合拍档的SP技将它击落吧。

决战（B路线）

胜利条件	保护友军母舰&敌军全灭
难度	S　时间 15分钟/10分钟/5分钟

各阶段评价所需分数				
SS 103000	S 89200	A 80000	B 70000	C 60000

获得pt补正值	9/6/4	时间奖励基准	240秒

追加奖励 PART1：敌母舰击坠（10000）、保护友军（10000），PART2：敌ACE机击坠（10000），PART3：保护友军（5000）、敌ACE机击坠（5000）

要点 B路线的敌人以MS为主，当击坠大约8架敌机后，敌方王牌机师驾驶杰钢登场，好在杰钢的能力不强，一个SP技就能击落，最后记得进入脱出区域前把SP槽蓄满。最后一部分同样是参与夏亚与阿姆罗的对决，ν高达的防御力极高，沙扎比的一个SP技都秒不了，如果还把它的HP打剩一点给他发动技能或超级模式的话，那被击坠的很可能就是我们，所以比较保险的方法是用蓄力攻击将他的HP削减到50%的时候再用SP技。



机体获得方法

0079 地球连邦

ジム	初期机体
陆战型ジム	初期机体
ジム（WD队）	“黄昏の岛々”或“雨のベルファスト”过关
ジム・コマンド	黄昏の岛々”、“雨のベルファスト”、“荒野の迅雷”里任意完成两关
陆战型ガンダム	“黄昏の岛々”、“雨のベルファスト”、“荒野の迅雷”过关
ブルーディスティニー1号机	陆战型ガンダム使用10次，并且“荒野の迅雷”过关。或者“大西洋、血に染めて”评价S以上
ブルーディスティニー3号机	ブルーディスティニー1号机号　使用10次，并且“荒野の迅雷”过关。或者“裁かれし者”评价S以上
ガンタンク	“ランバ・ラル特攻！”、“迫击！トリプルドム”、“大西洋、血に染めて”里任意完成一关
ガンキャノン	“ランバ・ラル特攻！”、“迫击！トリプルドム”、“大西洋、血に染めて”里任意完成两关
ジム・スナイパーⅡ	“ランバ・ラル特攻！”、“迫击！トリプルドム”、“大西洋、血に染めて”过关
ジム・スナイパーⅡ（WD队）	ジム（WD队）和ジム・スナイパーⅡ使用5次
ガンキャノン量产型（WD队）	“ランバ・ラル特攻！”、“迫击！トリプルドム”、“大西洋、血に染めて”评价S以上

ガンダム	“ジャブローに散る！”过关
ジム・コマンド（宇宙仕样）	“ジャブローに散る！”评价A以上
ボール	“ジャブローに散る！”A路线评价A以上
マドロック	“ジャブローに散る！”B路线评价S以上
陆战型ガンダム（ジム头）	“ラスト・リゾート”过关
ガンダムEz–8	“ラスト・リゾート”评价S以上
ガンダム4号机	“强行突破作战”评价S以上
ジム寒冷地仕样	“战场まで何マイル”过关
ジム・キャノン	“チェンバロ作战”过关
ガンダム5号机	“チェンバロ作战”评价S以上
ガンキャノン量产型	“ポケットの中の战争”过关
アレックス	“ポケットの中の战争”评价S以上
ジム・キャノン（WD队）	“ラスト・リゾート”、“战场まで何マイル”、“裁かれし者”评价A以上
プロトタイプガンダム	“ニュータイプの胁威”评价S以上
フルアーマーガンダム	“光る宇宙”评价S以上
ガンダム（MC）	“星一号作战”过关
G–3ガンダム	“星一号作战”评价S以上

0079 吉翁

ザクⅠ	初期机体
ザクⅡ	初期机体
ザク・キャノン	“黄尘の谷”或“水上夜行军”里任意完成一关
ザクⅠ（黑い三连星专用）	ザクⅠ使用5次，并且“黄尘の谷”或“水上夜行军”里任意完成一关
高机动型ザクR–1A型	ザクⅠ（黑い三连星专用）使用5次，并且“黄尘の谷”或“水上夜行军”里任意完成一关
ザクⅡS型	ザクⅡ使用5次，并且“黄尘の谷”或“水上夜行军”里任意完成一关
ザクⅡS型（シャア专用）	ザクⅡS型使用5次，并且“黄尘の谷”或“水上夜行军”里任意完成一关。或者“オデッサの激战”评价S以上
グフ	“黄尘の谷”和“水上夜行军”过关
ザクⅠ（ランバ专用）	グフ使用5次
ゴッグ	“オデッサの激战”过关
ハイゴッグ	ゴッグ使用5次
ジュアッグ	ゾック使用5次，并且“オデッサの激战”过关
アッガイ	“ホワイト・ディンゴ”S评价以上
グラブロ	“大西洋、血に染めて”S评价以上

ザクⅡ（ドアン专用）	“黄尘の谷”、“水上夜行军”、“オデッサの激战”、“ホワイト・ディンゴ”、“大西洋、血に染めて”S评价以上
ドム	“ホワイト・ディンゴ”或“大西洋、血に染めて”任意完成一关
ゾック	“ホワイト・ディンゴ”或“大西洋、血に染めて”任意一关评价A以上
ズゴック	ホワイト・ディンゴ”和“大西洋、血に染めて”过关
ゾゴック	ズゴック使用5次
ズゴックE	ズゴック使用10次，或者“战场まで何マイル”S评价以上
ズゴックS型（シャア专用）	ズゴック和ザクⅡS型（シャア）各使用5次，或者“ジャブローに散る”A路线S评价以上
イフリート改	“ジャブローに散る”B路线S评价以上
リック・ドム	“ジャブローに散る”过关
アッグ	“ジャブローに散る”过关
リック・ドム（シャア专用）	ザクⅡS型（シャア专用）和リック・ドム各使用10次，并且“ジャブローに散る”过关。或者“宇宙要塞ア・バオア・クー”S评价以上
アッグガイ	アッグ使用5次
高机动型ザク（ギャビー专用）	“ジャブローに散る”A路线和B路线A评价以上

グフカスタム	“ラスト・リゾート”过关
アプサラスII	“ラスト・リゾート”S评价以上
ザクII改	“战场まで何マイル”过关
ザクII改（FH）	ザクII改使用5次
高机动型ザク（ロバート专用）	“ジオン威胁のメカニズム”过关
ビグロ	“ジオン威胁のメカニズム”S评价以上
ザクレロ	ビグロ使用次数5次
リック・ドムII（G）	“ジオン威胁のメカニズム”和“ポケットの中の战争”A评价以上
ゲルググJ	“ポケットの中の战争”过关
ケンプファー	“ポケットの中の战争”S评价以上
ザクマインレイヤー	“ジャブローに散る”和“ソロモン防卫战”A评价以上
ゲルググ	“ソロモン防卫战”过关
ゲルググS型	ゲルググ使用5次
ゲルググS型（シャア专用）	ゲルググS型使用10次，ザクIIS型（シャア专用）使用5次，或“宇宙、闪光の果てに”S评价以上
ゲルググキャノン	ザクキャノン和ゲルググ各使用5次
高机动型ザク（エリオット专用）	“ソロモン防卫战”A评价以上

リック・ドム（ガトー专用）	0083迪拉兹通关并且“ソロモン防卫战”B路线S级以上评价
ゲルググ（ガトー专用）	リック・ドム（ガトー专用）使用5次
高机动型ザクR-1型	“宇宙、闪光の果てに”过关
高机动型ゲルググ（マツナガ专用）	高机动型ザクR-1型使用5次
アクトザク	“宇宙、闪光の果てに”S评价以上
高机动型ザクR-2型	“裁かれし者”过关
高机动型ゲルググ（ジョニー专用）	高机动型ザクR-2型使用5次
ブルーディスティニー2号机	“裁かれし者”S评价以上
ブラウ・ブロ	“ニュータイプの胁威”过关
エルメス	ブラウ・ブロ使用5次
サイコミュ高机动试验用ザク	“ニュータイプの威胁”S评价以上
ジオング	サイコミュ高机动试验用ザク使用5次或“宇宙要塞ア・バオア・ク”过关
ビグザム	“宇宙要塞ア・バオア・ク”过关
パーフェクトジオング	ジオング使用5次

0083 地球连邦

ザクIIF2型（联邦军仕样）	初期机体
ジム改（沙漠战仕样）	初期机体
パワード・ジム	“砂上模拟战斗”过关
ジム改	“ガンダム强夺”过关
ジム・カスタム	“出击、アルビオン”或“热砂の攻防战”任意完成一关
ボール改修型	“出击、アルビオン”和“热砂の攻防战”过关
ジム・キャノンII	“ガンダム、星の海へ”过关
ガンダム试作1号机	“苍く辉く炎で”过关
ガンダム试作1号机Fb	“强袭、阻止限界点”过关或ガンダム试作1号机使用15次
ジム・クウエル	“ソロモンの恶梦”A路线过关
ゲルググM	“ソロモンの恶梦”B路线过关
ガンダム试作3号机	“星の屑”过关





0083 迪拉兹

ザクIIF2型	初期机体
ドム・トローペン	初期机体
ザクIIF2型（B）	“ガンダム强夺”过关
ザメル	“ガンダム强夺”A评价以上
ザクIIF2型（ビッター专用）	“热砂の攻防战”或“追击部队奇袭作战”任意完成一关
ドム・トローペン（B）	“热砂の攻防战”或“追击部队奇袭作战”任意一关A评价以上
ドラッツェ	“热砂の攻防战”和“追击部队奇袭作战”完成
リック・ドムII	“苍く辉く炎で”过关
ヴァル・ヴァロ	“苍く辉く炎で”S评价以上
ゲルググ（ジオン军仕样）	“策谋の宙域”或“苍く辉く炎で”任意完成一关
ゲルググ（シーマ专用）	ゲルググ（ジオン军仕样）使用10次，并且“策谋の宙域”和“苍く辉く炎で”过关。或者“ソロモンの恶梦”过关
ガーベラ・テトラ	“宇宙の蜻蛉”过关
ノイエ・ジール	“星の屑”过关
ガンダム试作2号机	“星の屑”S评价以上

0087 奥古

ジムII（エゥーゴ仕样）	初期机体
リック・ディアス	初期机体
ガンダムMK-II（エゥーゴ仕样）	“黑いガンダム”过关
ネモ	ジムII（エゥーゴ仕样）使用5次
リックディアス（R）	“アンマン防卫”过关
百式	“ジャブローの风”过关
メタス	“ジャブローの风”、“アムロ再び”、“白い暗を拔けて”、“ホンコン・シティ”任意完成三关
Zガンダム	“Zの鼓动”过关
ディジェ	“カラバ进攻”过关
スーパーガンダム	“ダカールの日”或“さよならロザミィ”任意完成一关
Zガンダム3号机	“天の下の抗争”S评价以上或“宇宙を驱ける”过关

0087 提坦斯

ジムII（ティターンズ仕样）	初期机体
ハイザック（ティターンズ仕样）	初期机体
ガンダムMK-II（ティターンズ仕样）	“黑いガンダム”过关
バウンド・ドック（ゲーツ专用）	拍档军阶在大尉以上并且“黑いガンダム”过关，或“シロッコ、立つ”过关
バーザム	“黑いガンダム”过关
メッサーラ	“理想の表里”过关
ガルバルディβ	“サイド1攻击”过关
マラサイ	“月の里側”过关
アッシマー	“大气圈突入”过关
ハイザック（联邦军仕样）	“ジャブローの风”过关
ギャプラン	“ジャブローの风”、“白い暗を拔けて”、“ホンコン・シティ”任意完成两关
ガブスレイ	“ゼータの鼓动”过关
ザク・キャノン（联邦军仕样）	“コロニーが落ちる日”过关
ハンブラビ	“ムーン・アタック”、“コロニーが落ちる日”、“シャアの归还”任意完成两关
バイアラン	“キリマンジャロの岚”过关
バウンド・ドッグ	“ダカールの日”过关
ボリノーク・サマーン	“ゼダンの门”过关
ハイザック・カスタム	“转进の表里”过关
パラス・アテネ	“转进の表里”S评价以上
アッシマー（GD仕样）	“宇宙を驱ける”过关
ジ・O	“宇宙を驱ける”过关
サイコガンダム	“キリマンジャロの岚”A路线S评价以上并且“宇宙を驱ける”过关
サイコガンダムMK-II	“ロザミアの中で”S评价以上并且“宇宙を驱け”过关

0078 阿克西斯

ガザC	初期机体
ザクII	初期机体
ドム	“三年目の邂逅”过关
ゲルググ	“警戒宙域”和“刹那の止まり木”过关
ガザC（ハマーン专用）	“次世代量产机开发计画”过关
ザクIIF2（ジオン军仕样）	“ハマーンの嘲笑”过关
リック・ドムII	“天から来るもの”、“シロッコ、立つ”任意完成一关
ゲルググM（ジオン军仕样）	“宇宙の涡”过关
キュベレイ	“宇宙を驱ける”S评价以上

0088 奥古

ネモ	初期机体
ジムIII	初期机体
メタス	“さよならファ”过关
ジムIII（エゥーゴ仕样）	“ジュドーの决意”和“宇宙のジュドー”过关
Zザク	“ジュドーの决意”、“宇宙のジュドー”、“さよならファ”、“始动！ダブルゼータ”S评价以上
ガンダムMK-II（エゥーゴ仕样）	“幻のコロニー”过关
キャトル	“幻のコロニー”A路线A评价以上
百式	“アーガマ降下”过关
Zガンダム	“青の部队”过关
ZZガンダム	“ネエル・アーガマ”过关
フルアーマーZZガンダム	“战士、再び”过关
キュベレイMk-II（B）	“落ちてきた空”S评价以上并且“战士、再び”过关

0088 新吉翁

ガザC	初期机体
ガザD	初期机体
ガルスJ	“シャングリラの少年”过关
ゲゼ	“决斗！アーガマ”过关
ゲゼ(ヤザン机)	“决斗！アーガマ”S评价以上
ズサ	“幻のコロニー”过关
ハンマ・ハンマ	完成阿克西斯路线5个任务
カプール	“ダカール占据”过关
ゲルググ(マサイ机)	“ダカール占据”S评价以上
ガ・ゾウム	“雪の斜影”过关
ドワッジ	“雪の斜影”S评价以上
ドライセン	“宴の夜”A路线过关
バウ（G）	“宴の夜”B路线过关
R・ジャジャ	“マハルの亡灵”过关
ディザートザク	“ベルファスト镇压”过关
ザクIII	“落ちてきた空”B路线过关
ディザートザク(青の部队)	“ラサ镇压”过关
ゲルググ(青の部队)	“ラサ镇压”A评价过关
アイザック	“ラサ镇压”S评价以上
ドワッジ改	“月の暗影”过关
ザクI（タイガーバウム）	“タイガーバウムの梦”过关
アッグガイ(タイガーバウム)	“タイガーバウムの梦”A评价以上
ドーベン・ウルフ	“コア3蜂起”过关
ジャムル・フィン	“花の幻影”过关
シュツルム・ディアス	“花の幻影”A评价以上
リゲルグ	“コア3蜂起”和“花の幻影”过关
バウ	“エマリー散华”A路线过关
ザクIII改	“エマリー散华”B路线过关
ゲーマルク	“トリントン镇压”过关
ガズアル	“トリントン镇压”S评价以上
ガズエル	“トリントン镇压”S评价以上
クインマンサ	“战士、再び”A路线S评价以上
キュベレイ	“战士、再び”B路线S评价以上
キュベレイMk−II (B)	“燃える地球”S评价以上并且“战士、再び”过关
サイコガンダムMk−II	“落ちてきた空”S评价以上并且“战士、再び”过关
量产型キュベレイ	“エマリー散华”评价以上并且“战士、再び”过关
キュベレイMk−II (R)	“コア3蜂起”和トリントン镇压”S评价以上并且“战士、再び”过关

0093 地球连邦

ジムIII	初期机体
ジェガン	“シャアの第二波”过关
リ・ガズィ	“アクシズの亡灵たち”过关
スタークジェガン	“迫りくる肃清”过关
νガンダム	“散り行く都市”或“クェス突击”任意完成一关
νガンダムHWS	“决战”过关

模式开放条件

条件	项目	内同
完成1个势力	SFS持ち入み	获得的SFS可以在该势力的关卡中使用
	ゲストパイロット成长解除	完成的势力内非原创机师的能力可成长
完成10个势力	SFS时代制限解除	SFS可在别的势力中使用
完成除0087阿克西斯外的10个势力	时代制限解除	无视作品时代限制可选择任意机体与机师
	ハンティングモード开放	可捕获带有CAPTURE字样的敌机
完成11个势力	MSシミュレータモード开放	机体可无视地形限制出击
	MSチューン初期值下限解除	MS的能力能降到初期能力以下
	EXTRA制限解除	EX关卡获得的机体可在正篇势力中的关卡使用
主角的军阶在大佐以上	パイロット成长限界解除	原创机师的能力成长限制解除
非原创机师的能力成长到最大值	ゲストパイロット成长限界解除	所有势力中的非原创机师的能力成长限制解除
11个势力全关卡评价在S以上	パイロット搭乘制限解	机师不受机体搭乘类型的限制
11个势力全关卡、协力模式下的ビックターゲット和ハイパーボス里的关卡评价都在S以上	MSチューン限界解除	机体改造上限解除
MSチューン限界解除开放后，SFS获得的pt达到上限	SFSチューン限界解除	SFS可改造，并且改造上限解除
11个势力全关卡评价在SS以上	オペレーター制限解除	通讯员达的出击回数达到50后可在重新开档游戏时无视势力选择

0093 新吉翁

ギラドーガ	初期机体
ギラドーガ（RS）	“シャアの归还”、“迫击！ロンド・ベル”、“战场のクェス”任意完成两关
ホビー・ハイザック	“シャアの归还”、“迫击！ロンド・ベル”、“战场のクェス”、“肃正の一手”、“昔日の亡灵たち”S评价以上
ヤクト・ドーガ（G）	“アクシズの胁威”过关
ヤクト・ドーガ（R）	“波状攻击”S评价以上
サザビー	“亡灵たちの终焉”或“波状攻击”任意完成以关
αアジール	新吉翁篇通关

EX关卡

アッザム	“灼热のアッザムリーダー”S评价以上
ギャン	“テキサスの攻防クリア”过关
先行量产型ボール	“ミラーズ・リポート”过关
先行量产型ジム	“ミラーズ・リポート”A评价以上
アプサラスI	“ミラーズ・リポート”A路线S评价以上
アプサラスIII	“ミラーズ・リポート”B路线S评价以上
Ex−Sガンダム	“桁外れの力”过关
νガンダムDFF	“飞跃するν”过关
Ξガンダム	“闪光のハサウェイ”过关
ペーネロペー	“贞淑の象征”过关
ビギナ・ギナ	“フォーミュラ计画の结晶”过关
ガンダムF91	“フォーミュラ计画の结晶”S评价以上
ラフレシア	“ラフレシア・プロジェクト”过关
ガンダムMK−V	“地球をこの手に”过关
FAZZ	“重力からの解放”过关
Sガンダム	“时代の狭间”过关
ゼク・アイン	“时代の狭间”A评价以上
ZプラスA1型	“νの血统”过关
ZプラスC1/2型	“νの血统”A评价以上
ZプラスC1型	“νの血统”S评价以上
ガンダムLS	“ガンダムユニバース”过关
ガンダムCA	“ガンダムユニバース”A评价以上
サム	“空飞ぶサクサム”过关
サク	“空飞ぶサクサム”过关
サク（シャア专用）	“空飞ぶサクサム”S评价以上
Hi−νガンダム	“ラストシューティング”过关





英雄们的相遇，交织出新的星海物语

文 雷伊&曹纲

PSP上优秀的原创RPG作品并不丰富，不过移植或重制的RPG佳作却不在少数，本作就属于后者中的代表作。《星海》系列的系统一向以复杂著称，不过正是由于其系统的繁琐深遽，才吸引玩家们对其产生了浓厚的研究兴趣。PSP版的本作不仅在人设、声优等方面给玩家们带来了新鲜感，在细节方面也较原作进行了一些调整，称得上是一款相当用心的作品。

RPG

星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション

Square Enix	2008年4月2日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

操作方法

	地图画面	战斗画面
滑杆/十字键	移动	移动
○	调查/对话/确认	普通攻击
×	取消	选择操作的同伴
△	调出菜单	调出战斗菜单
□	靠近城镇时进入PA	改变对象
L/R	旋转视角	使用设定的必杀技或纹章术
START	切换小地图	—

人物能力参数

STR	武力，该数值越高ATK(物理攻击力)越高
CON	体力，该数值越高DEF(物理防御力)越高
DEX	灵活性，该数值越高HIT(命中率)越高
AGL	敏捷性，该数值越高回避率(AVD)越高
INT	智力，该数值越高MAG(魔力)越高
LUC	运气，该数值越高越容易令敌人掉落道具
STM	持久力，该数值越高战斗结束后HP和MP的回复量越多
GUTS	根性，该数值越高战斗中给敌人造成的伤害越大，容易出各种有利效果

菜单解说

在非战斗画面时按△键可以进入主菜单画面，其中包含了不少信息，内容分别如下：

基本系统



1 菜单项目

项目	内容
必杀技・纹章术	可以使用部分回复型的纹章术，也可以把必杀技和纹章术设定在L/R快捷键上，以方便在战斗中使用
アイテム	确认和使用持有的道具，若是装备品可以进行装备
装备	变更角色的装备品。选定装备品后按□可以切换为它的详细信息情报，防具类的属性表上发亮显示为＋的属性代表在战斗中遭到该属性攻击时伤害减半、无效或吸收，显示为－的属性代表遭到该属性攻击时伤害2倍
スキル	技能的修得和使用
ステータス	确认角色的各项能力状态
コンフィグ	变更游戏的各项设定，比如对话速度、菜单颜色、按键设定等。如果选择イクイップウイザード的话得到角色目前的最强装备时会自动装上
战术	改变作战、队列、设定领队，以及变更参战的同伴
セーブデータ	存盘、读档和删除记录

2 领队图标

成为领队的同伴在进入战斗时为系统默认的操作角色，领队角色可以在“战术”菜单中进行变更。

4 其他项目

从左往右依次为累计游戏时间、所持金钱、遇敌次数。

3 同伴缩影

显示队伍中同伴的情况，其中排在前四位的为参加战斗的角色，后四位的为待机角色，无法参战。当同伴中了异常状态之后，会直接反应在人物的外形上，比如中毒时身体会变绿、战斗不能时角色倒地不起等。

战斗



在战斗中玩家只能操纵一名角色，如果要操纵其他角色的话，就需要按下×键来选择角色了。战斗中按○键的话角色可以发动最基本的物理攻击，本作中物理攻击变为了三段（除咒文系角色外），所以还是很爽快的。在战斗中按△键可以调出战斗菜单，可以变更作战、选择发动咒文、使用道具或逃跑。在使用过道具之后，约要经过4秒钟的时间我方才能再次使用道具。

根据角色不同，在战场上移动起来的速度也不一样，利用技能“はたて”、道具“韦驮天软膏”或者一些装备品等都可以使移动速度加快。移动速度越快，也就意味着能够更为迅速地接近或远离敌人，对于展开速攻战术或者回避敌人攻击都是非常有用的。同伴的移动速度见表中所示。

另外，战斗中我方同伴就算受到敌人的致命攻击（将HP扣光）时，也会有一定几率不死并使HP变为1，这是由角色的GUTS值来决定的，具体几率＝（GUTS－75 ÷ 255）％。

移动速度	角色
非常快	ボーマン
快	ディアス、チサト
较快	クロード、プリシス、エルネスト、ウェルチ
一般	アシュトン
较慢	レナ、オペラ、ノエル
慢	セリーヌ、レオン

PA



PA是“《星海》系列”的老传统了，字面意思就是个人独立行动。在城镇附近按□键就可以触发PA，这样进入城镇后同伴们就会分头行动前往城镇的各个地点，玩家操纵主角前去特定的地方或者与特定的同伴对话就会发生与同伴相关的小剧情，有些PA也会令同伴间的感情值发生变化、甚至关系到同伴的加入。PA的触发条件非常多，有些PA是连续发生的，完成前一个PA会成为下一个PA的触发条件，这被称为连锁PA。

必杀技·纹章术



必杀技和纹章术都是在战斗中不可或缺的重要攻击和回复手段，其中必杀技为物理系，而纹章术则为魔法系，两者使用时都要消耗使用者的MP。必杀技在战斗中发动后可以立即产生效果，而纹章术则要经过一定的咏唱时间。基本上，角色的必杀技和纹章术都是在升级时自动学会的，不过有极少一部分需要在特定的PA或者是宝箱中才能得到。部分必杀技有短（SHORT）和长（LONG）两种攻击距离，在不同的攻击距离下必杀技发动后的效果和威力都会有所不同。

必杀技和纹章术都有着熟练度的设定，在战斗中每使用一次，熟练度就会＋1。必杀技的熟练度高了其等级就会提升，并且必杀技的威力、HIT会提升，有的发动画面效果也会改变。而纹章术熟练度高了以后虽然不会升级，但其威力和回复量同样会发生变化，一些令对手陷入异常状态的咒文成功率会上升。

在必杀技·纹章术的菜单中，玩家可以将一个必杀技或咒文设置在L或R键上，以便在战斗中轻松发动。不过要注意的是，只有以敌人为对象的咒文才能够设置。在同伴的“咒文使用”菜单中，那些不想在战斗中使用的咒文可以通过按□键来使它们的名字变成灰色，这样在战斗中该角色就不会发动这些咒文了，这也是个集中精力练某些特定咒文的好办法。

在流程中可以得到“リンクコンボ”这个饰品，装备后的角色可以在必杀技·纹章术设定画面中按下△键选择是否夺取同伴的必杀技能力，如果选择“是”的话，那么接下去就需要选择夺取的对象，夺取对象无法在L和R键上设定必杀技，不过相应的，装备“リンクコンボ”的角色就可以同时分别在L和R键上设置两个必杀技，这样在战斗中只要按一下L或R键角色就会连续使用两个必杀技。

战术设定

战斗中除了玩家操作的那名角色外，其他同伴会根据在“战术”菜单中设定的作战AI来自己行动。能够选择的作战方式因角色的性能而已，为了方便介绍，这里将可以使用必杀技的角色归为前卫型、将主要使用回复咒文的女主角レナ归为后卫型1、其他三名使用纹章术的角色归为后卫型2。

作战一览

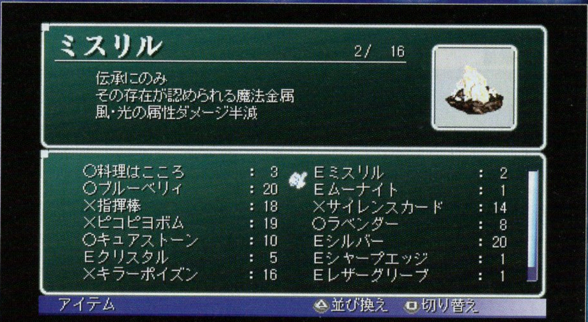
作战	内容	使用可能类型
全力で敌を攻击せよ！	不管HP和MP是否低下，专心攻击敌人	前卫型
味方を护れ！	优先攻击袭击我方同伴的敌人	前卫型
必杀技を温存して战え！	节约使用必杀技，以物理攻击为中心	前卫型
分散して攻击せよ！	优先以前卫型同伴选定的敌对象为目标	前卫型、后卫型2
敌から离れよ！	与敌人保持一定距离以免受近距离攻击	前卫型
味方の回复に专念せよ！	同伴HP减少的话马上用回复咒文回复	后卫型1
战斗を有利に导け！	注重给予我方同伴能力上升、敌异常状态效果	后卫型1
精神力の继く限り攻击せよ！	不在意MP的残量全力使用纹章术战斗	后卫型2
纹章术を温存して战え！	节约MP、很少使用纹章术战斗	后卫型1、2
纹章术を使うな！	不使用纹章术进行战斗	后卫型1、2
自ら攻击に参加せよ！	以物理攻击为优先作战	后卫型1、2
何もするな！	什么都不做，在原地待机	全部

技能详细解说

技能

技能（スキル）系统是游戏的核心系统。习得各种技能不仅可以强化角色的各项能力，通过学会特定的技能组合还能学会各种特技，从而衍生出物品创造（アイテムクリエーション）、超级特技（スーパー特技）等重要内容。

技能大致可分为知识、感觉、技术、战斗4种类型，每类技能都分为3个级别，每个级别下又包括了3～4种具体技能。除了“めくり”这种技能要在隐藏迷宫中得到外，其余的技能都可以在各个城镇的技能公会（スキルギルド）中花钱购买相关情报。不过由于这只是情报，所以光买下来其实并不能发挥实际作用，玩家要利用角色升级时、或者天赋（タレント）开花时（每次开花可得到100点SP）得到的SP来提升这些技能的等级，从而真正学会它们。技能的等级最高为10级，根据技能的不同，升级时所需要的SP也不一样。一般来说，首先推荐学会的是感觉2中的“根性”，其作用是减少技能升级时所需花费的SP，等级越高效果越明显，所以若想更有效率地培养角色，推荐先将“根性”的等级提高到10级后再去学习其他技能。另外需要指出的是，技能的相关情报只要购买一次后就可以对全员适用，无需重复购买，只要一次性投资即可终生受益。



技能效果一览

类型	技能名	效果
知识1	矿物学	技能每升1级INT＋3
	药草学	技能每升1级“ブルーベリィ”和“ブラックベリィ”的回复量提升3%
	レシピ	角色吃下自己喜欢的食物时回复效果提升
知识2	オタマジャクシ	技能每升1级AGL＋1
	生物学	HP按当前技能等级平方×10的数值上升
	道具知识	技能每升1级，在商店出售物品时的价格上升3%，如果有两人以上学会了该技能，则以技能等级高的为准
知识3	精神学	技能每升1级MP最大值＋5
	ピエティ	技能每升1级，随机选取一种能力＋1
	妖精论	技能每升1级INT＋2
感觉1	度胸	学习ピックポケット的必要技能
	忍耐	技能每升1级CON＋2
	美的感觉	学习アート和细工的必要技能
	目利き	技能每升1级，吃下食物的HP和MP回复量上升1%
感觉2	游び心	技能升级时获得金钱
	危险感知	技能每升1级STM＋3
	根性	技能每升1级，技能习得/升级所需SP−2
	ポーカーフェイス	技能每升1级GUTS＋3
感觉3	机能美	技能每升1级，STR、DEX、AGL、INT均＋6
	电波	技能等级上升时随机获得道具
	努力	技能等级上升时，角色下次升级所需经验值变为原本的一半
技术1	口笛	学习ファミリア的必要技能
	コピー	学习复制的必要技能
	デッサン	学习アート的必要技能
	包丁	技能每升1级STR＋10
技术2	机械知识	学会マシーナリー的必要技能
	クラフト	技能每升1级AGL＋1
	调教	学会ファミリア的必要技能
	文笔	技能每升1级DEX＋1
技术3	演奏	技能每升1级AGL＋1
	科学技术	技能每升1级STR＋10
	机械操作	学会マシーナリー的必要技能
	キャスト	技能每升1级DEX＋2
战斗1	气功	遭到敌人攻击时，一定几率DEF上升，所受伤害降低，技能等级越高发动几率越大
	急所狙い	一定几率无视敌人的DEF进行攻击，技能等级越高发动几率越大
	トランス	使用咒文时一定几率使MAG上升，技能等级越高发动几率越大
	练气	攻击时一定几率ATK1.25倍，技能等级越高发动几率越大
战斗2	受け流し	一定几率回避敌人攻击，技能等级越高发动几率越大
	身体感觉	技能等级越高，从晕厥恢复的时间就越短
	はやて	攻击敌人时一定几率瞬间移动到可以攻击的位置，技能等级越高发动几率越大，且角色的移动速度越快
	リキャスト	使用咒文的间隔缩短
战斗3	カウンター	回避敌人攻击后按○键可进行反击，技能等级越高判定时间越长
	集中	咏唱咒文时遭到攻击的话一定几率不被打断，技能等级越高发动几率越大
	早口	咒文咏唱时间缩短，技能等级越高效果越明显
	フェイント	一定几率命中率100%，技能等级越高发动几率越大
其他	めくり	攻击敌人时一定几率瞬间移动到敌人背后，技能等级越高发动几率越大

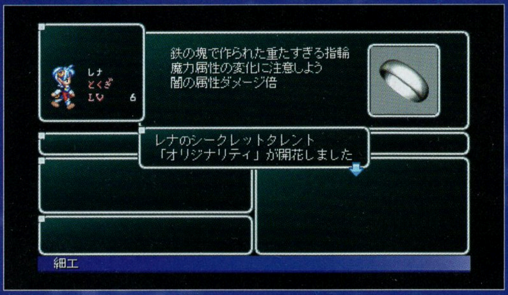
电波

电波是个比较特殊的技能，每次它的等级提高时，玩家都可以随机获得道具，可以获得的道具几率见表中所示。正由于它的特殊性，因此要避免随心所欲地升级该技能，而要在真正有需要的时候再对照表中的道具获得几率来有针对性地获得道具。比如利用电波可以较早获得“ミスリル”、“ムーナイト”等珍贵道具，这样一来在游戏的早期就可以打造出一些角色的最强武器。

通过电波获得的道具

各12%入手	各6%入手	2%入手
アクアベリィ×5	オリハルコン	スターダストリング
キュアストーン	カエル	ヒールリング
スペクタクルズ	ミスリル	ピヨハン
ブラックベリィ×5	ムーナイト	フィートシンボル
ブルーベリィ×5	料理はこころ	メンタルリング

天赋



天赋（タレント）是游戏中每位角色都可拥有的资质，是否拥有某些天赋关系到物品制作和特技的成功率。在角色加入时，他们会随机被赋予0～4种天赋类型，不过就算有的角色初期没有某种天赋，也可以通过后天的努力来使天赋开花，从而领悟到天赋，方法就是通过执行特定的特技或物品创造。后天令天赋开花的话，就可以得到100点SP，这在早期SP较少的情况下是获得SP的一个便利途径。开花率为0的天赋如“マナの祝福”是无论如何都不能开花的，有些开花率较低的天赋也可以等到后期学会了超级特技“オーケストラ”来提升其开花率。

天赋影响的特技及推荐开花方法

天赋	影响特技	推荐开花方法
オリジナリティ	カスタマイズ、细工	细工中使用材料“アイアン”
味觉	调理	调理中使用材料“卵・乳制品”
器用な指先	细工、マシーナリー、ピックポケット	细工中使用材料“アイアン”
デザインセンス	アート、マシーナリー	アート中使用材料“マジカルクレイ”
文才	执笔	执笔中做成技能书
リズム感	音乐	音乐中演奏由口琴(ハーモニカ)创作的曲子
音感	音乐	音乐中演奏由口琴(ハーモニカ)创作的曲子
动物好き	ファミリア	ファミリア中呼叫小鸟
野生の勘	スカウト	每隔一分钟使用スカウト
マナの祝福	炼金	无(因为不能开花)

初期天赋出现率

天赋	クロード	レナ	セリーヌ	アシュトン	プリシス	ボーマン	ディアス	レオン	オペラ	エルネスト	ノエル	チサト	ウエルチ
オリジナリティ	60%	20%	40%	10%	30%	40%	100%	30%	40%	20%	40%	60%	20%
味觉	10%	80%	10%	80%	0	10%	10%	35%	10%	20%	20%	60%	10%
器用な指先	50%	70%	80%	50%	30%	20%	50%	20%	100%	60%	10%	60%	30%
デザインサンス	65%	25%	90%	0	30%	20%	30%	40%	60%	30%	50%	40%	20%
文才	80%	30%	20%	40%	20%	80%	20%	100%	10%	40%	10%	100%	20%
リズム感	45%	40%	10%	10%	40%	10%	60%	10%	70%	100%	60%	30%	30%
音感	40%	90%	80%	10%	40%	30%	60%	10%	70%	50%	70%	30%	5%
动物好き	20%	85%	10%	50%	70%	0	20%	10%	0	30%	90%	50%	30%
野生の勘	0	0	45%	30%	50%	30%	40%	0	0	80%	40%	0	10%
マナの祝福	0	100%	100%	0	0	0	0	100%	0	0	100%	0	0

天赋开花率

天赋	クロード	レナ	セリーヌ	アシュトン	プリシス	ボーマン	ディアス	レオン	オペラ	エルネスト	ノエル	チサト	ウエルチ
オリジナリティ	11.7%	3.9%	31.3%	39.1%	7.8%	3.9%	0	3.9%	19.5%	7.8%	3.9%	11.7%	50.8%
味觉	0.4%	35.2%	0.1%	2.0%	1.2%	2.0%	7.8%	3.9%	0.4%	0.8%	3.9%	23.4%	7.8%
器用な指先	7.8%	3.9%	15.6%	3.9%	62.5%	0.4%	5.9%	0.8%	46.9%	7.8%	2.0%	3.9%	39.1%
デザインサンス	7.8%	0.8%	23.4%	0	62.5%	7.8%	2.0%	2.0%	46.9%	11.7%	3.9%	3.9%	27.3%
文才	15.6%	15.6%	2.0%	2.0%	0.8%	23.4%	0.8%	0	2.0%	15.6%	3.9%	0	19.5%
リズム感	2.0%	3.9%	1.2%	11.7%	5.9%	0.8%	0.8%	2.0%	11.7%	0	3.9%	3.9%	3.9%
音感	2.0%	2.0%	3.9%	11.7%	3.9%	0.8%	0.8%	2.0%	11.7%	3.9%	3.9%	3.9%	7.8%
动物好き	3.9%	15.6%	0	0.8%	2.0%	23.4%	0.8%	2.0%	0	3.9%	3.9%	39.1%	15.6%
野生の勘	0.4%	0	7.8%	2.0%	0.4%	23.4%	7.8%	3.9%	0	15.6%	3.9%	2.0%	19.5%
マナの祝福	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

物品创造

物品创造（アイテムクリエーション）系统令玩家自己制作武器、防具和食品成为了可能，只要按要求习得特定的技能组合，那么在技能菜单的“アイテムクリエーション”项目中就会出现物品创造相关的各种指令，这样就可以亲手制作物品了。物品创造的等级为所需技能等级的平均值再取整数。

アート

习得必要技能：デッサン、美的感觉

关联天赋	デザインセンス
开花天赋	デザインセンス
必要道具	マジックカンバス或マジカルクレイ
成功率上升道具	グラフィックツール

利用マジックカンバス或マジカルクレイ来制作出各种道具的特技，其中比较有用的为エクステンドカード（经验值2倍，用マジックカンバス制作）、フォルアップカード（金钱2倍，用マジックカンバス制作）、リヴァイヴァルカード（战斗不能时自动复活一次，用マジックカンバス制作）、韦驮天（情节战斗外必定逃走，用マジカルクレイ制作）、玉手箱（随机获得3个物品，用マジカルクレイ制作）等。

カスタマイズ

习得必要技能：クラフト、キャスト、机能美

关联天赋	オリジナリティ
开花天赋	–
必要道具	武器、矿石
成功率上升道具	マジカルラスプ

カスタマイズ是通过武器与矿石的组合来制作新武器的物品创造能力，当然要打造出越强的武器，对角色的特技等级要求越高，并且要使用高级的矿石。除了一般的合成规则外，还有一些指定原料的特别合成，各同伴的主流程最强武器基本都需要靠特别合成来获得。下面给出简略的合成过程，以供参考。

ウェルチ推荐武器的合成步骤比较繁琐，不过难度不高，在这里单独罗列一下，具体步骤为：指し棒そんな＋グリーンベル＝指し棒ダメよ→指し棒ダメよ＋オリハルコン＝指し棒そこはダメ→指し棒そこはダメ＋ムーナイト＝指し棒ん？



同伴	步骤1	步骤2
クロード	シャープエッジ+ミスリル=ミノスソード	ミノスソード+ミスリル=エターナルスフィア
レナ	ソーサレスナックル+ダイヤモンド=カイザーナックル	カイザーナックル+ムーナイト=エンプレシア
セリーヌ	ホーリィロッド+スタールビー=ドラゴンタスク（需要マジカルラスプ）	–
アシュトン	サイザー+ダマスクス=メルーファ	–
プリシス	SDハンド+ダマスクス=UGAパンチ	UGAパンチ+ミーティアライト=SDUGAパンチ
ボーマン	ルーンフルムーン+ダイヤモンド=ムーンフィスト（需要マジカルラスプ）	–
ディアス	ブリーズホープ+レインボーダイヤ=ハードクリーヴァ	ハードグリーヴァ+ダマスクス=クリムゾン -D-
レオン	暗黒の书+ダマスクス=混沌の书	混沌の书+ダマスクス=古代の书物
オペラ	γボックス+オリハルコン=パルスボックス	–
エルネスト	单分子ワイヤー+ダマスクス=ダークウィップ	–
ノエル	ネコファング+オリハルコン=タイガーファング	タイガーファング+ミスリル=プラチナネイル
チサト	クラッカー+贤者の石=サイキックガン	–

执笔

习得必要技能：文笔

关联天赋	文才
开花天赋	文才
必要道具	万年笔
成功率上升道具	エディター、ベレー帽

执笔是制作技能书的特技，执笔的执行者要求对应的技能在5级以上，这样才可以制作出对应的技能书。每使用一本制作出来的技能书可以使角色的技能等级+1，这在初期获得SP较少的情况下还是比较有用的，不过技能书最多只能帮助角色将技能练到5级，再高的等级就必须自己练了。由于レオン的武器本身就是书，所以他在执笔的时候有10%的几率制作出自己使用的武器来，可以制作的武器一共有四种，依次是参考书、专门书、纹章术理论和纹章学大事典，必须先制作出前一种后才可以制作出后面的。

鉴定

习得必要技能：道具知识、药草学、矿物学

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	スペクタクルズ、带问号的道具
成功率上升道具	元素分析器

游戏过程中得到的带问号的道具，需要经过鉴定之后才能判明其内容。鉴定的成功率为[（特技等级×5）+30]%，当持有“元素分析器”的时候成功率上升20%。拿鉴定等级为5级来举例，这种情况下物品鉴定的成功率就为[（5×5）+30]%=55%，如果持有“元素分析器”的话，那么成功率就在55%的基础上再加20%，变为75%。

调理

习得必要技能：包丁、レシピ、目利き

关联天赋	味觉
开花天赋	味觉
必要道具	食材
成功率上升道具	万能包丁

调理是制作食品的指令，成人同伴（20岁以上的同伴，为セリーヌ、ディアス、アシュトン、ボーマン、オペラ、エルネスト、ノエル、チサト）还可以制作出各种酒类。该特技还与迷你游戏“料理大师”（クッキングマスター）有关。

炼金

习得必要技能：矿物学、科学技术、妖精论

关联天赋	マナの祝福
开花天赋	–
必要道具	アイアン
成功率上升道具	三角フラスコ、レザードフラスコ

炼金可以通过使用廉价的“アイアン”来制作出各种各样其他类别的矿石，而这些矿石常常都会在如カスタマイズ、细工等其他特技中派上用场，利用卖出炼金得到的矿石也可以赚取金钱。有些高级的矿石需要持有“レザードフラスコ”后才能制造，表格中以＊开头的矿石即是。“三角フラスコ”可以促进炼金的成功率，在剧情发展到前往リンガ的时候买下“マテリアルキット”进行マシーナリー就能生成这种物品。

生成矿石一览

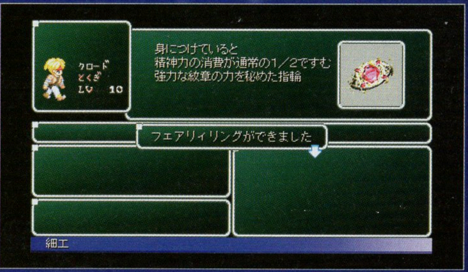
必要特技等级	生成矿石
1	シルバー
	ゴールド
2	サファイア
	ルビー
3	グリーンベリル
	クリスタル
4	ダイヤモンド
5	スタールビー
6	ダマスクス
	*ルーンメタル
7	オリハルコン
	*レインボーダイヤ
8	*贤者の石
	*ミーティアライト
	*ミスリル
	*ムーナイト

细工

习得必要技能：クラフト、矿物学、美的感觉

关联天赋	オリジナリティ、器用な指先
开花天赋	オリジナリティ、器用な指先
必要道具	矿石
成功率上升道具	はんだごて

细工可以利用矿石制作出饰品，即使是同样的矿石，不同同伴可做出的饰品也是不尽相同的。本作中几乎全部的饰品都可以由男女主角来做出，所以最优先提升他们两个的细工等级就可以了，其他同伴的倒可以暂缓。以下是建议尽早做出的饰品：



饰品	效果	矿石	加工同伴
パラライチェック	防止麻痹	アイアン	レナ
ストーンチェック	防止石化	アイアン	レナ
バーサークリング	常怒状态	ルビー	クロード
エメラルドピアス	早口LV6	グリーンベリル	レナ
フェアリィリング	MP消费1/2	グリーンベリル	クロード
アトラスリング	攻击2倍但全属性弱点	レインボーダイヤ	クロード
メンタルリング	MP徐徐回复	贤者の石	クロード

调合

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	药草
成功率上升道具	灭菌てぶくろ

习得必要技能：药草学、生物学、精神学

调合是使用两种药草制作出新的物品的指令，根据药草的组合，每种组合可以合出四种新的物品，玩家可以随机获得其中一种，其中比较有用的为：韦驮天软膏（战斗中使用后我方全员移动速度加快，アセラス＋アセラス）、ツインズトニック（使用者对主人公的爱情值和友情值变为8，ローズヒップ＋アルテミスリーフ）、特效药（我方一人状态变化全回复，アルテミスリーフ＋アセラス）、ホーリィミスト（我方全员HP回复60%，ラベンダー＋アセラス）、フェアリィミスト（战斗中一定时间我方全员不消耗MP，アセラス＋アセラス）。

特技

此类能力并不会制作出物品，但也有着各自独特的作用。特技的等级与物品创造一样，均为所需技能等级的平均值再取整数。

オラクル

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	–
成功率上升道具	–

习得必要技能：ピエティ、电波、游び心

执行该特技后可以看到一些游戏的简短信息和游戏相关的豆知识，是独自去发现游戏的隐藏要素和乐趣的一项特技。

修行

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	–
成功率上升道具	–

习得必要技能：根性、忍耐、努力

降低战斗成员ATK和DEF能力，来使战斗后获得的经验值增加的特技。需要注意的是，我方任何同伴（不管是否参加战斗）选择"修行"这一指令后，都会对整体的能力下降百分比和经验值提高百分比产生影响，具体值为（选择修行的我方所有同伴的特技等级之合÷4）%，结果取整。

スカウト

关联天赋	野生の勘
开花天赋	野生の勘
必要道具	–
成功率上升道具	–

习得必要技能：危险感知

可以用来控制遇敌率的特技，具体补正率为（特技等级×9）%。选择"敌を探す"为提高遇敌率，选择"敌から逃げる"为降低遇敌率。

ピックポケット

关联天赋	器用な指先
开花天赋	–
必要道具	盗贼てぶくろ或マジシャンハンド
成功率上升道具	マジシャンハンド

习得必要技能：ポーカーフェイス、度胸

ピックポケット是用来从各地的居民或者同伴身上偷取物品的特技，装备"盗贼てぶくろ"或"マジシャンハンド"后在对象身边按□键就可以进行偷取，后者可以使成功率提高5%。需要注意的是，使用该特技会有一定几率降低同伴的感情值，所以不是非常必要的情况还是不要动手的好。除了偷取予言者フィリア身上的ミスチーフ之外，也就クロード篇回到战舰カルナス时可偷到的バトルスーツ、ピョノン、ミュージックツール值得一试。



サバイバル

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	–
成功率上升道具	サバイバルキット

习得必要技能：药草学、忍耐

在地图上进行探索时，消耗MP来发现物品的特技，可以发现的物品包括了食材、药草和矿石，每次需要消耗4点MP，并且根据地形的不同出现的物品也会发生变化。

复制

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	マジカルカメラ或RIRICA、マジカルフィルム、要复制的物品
成功率上升道具	RIRICA

习得必要技能：コピー

利用该能力可以复制出与目标道具一模一样的物品，当然，并不是所有东西都能够进行复制的。推荐复制的物品是"マーヴェルソード"（可以卖87500フォル）、エクステンドカード（经验值2倍）、ディスカバリーカード（战斗后获得道具2倍），同伴们喜欢的食物也均可以通过复制来进行量产。

マシーナリー

关联天赋	器用な指先、デザインセンス
开花天赋	器用な指先、デザインセンス
必要道具	マテリアルキット
成功率上升道具	–

习得必要技能：机械知识、机械操作

マシーナリー的最大特征，就是可以制作出许多提升其他特技成功率的促进道具，由于这些道具的有无对特技的成功率影响较大，所以应该尽早生成，在剧情发展到来到リンガ的时候买下"マテリアルキット"就马上开始吧。另外，プリシス或オペラ执行マシーナリー的话，有10%的几率获得武器和学会必杀技的道具，她们的这几种必杀技只有通过该途径才能学会，因此两人应该尽早掌握マシーナリー。

プリシス和オペラ的完成品一览

难度	完成品	
	プリシス	オペラ
2	アイアンパンチ(武器)	ブースターボックス(武器)
3	–	ホワイトシステム(必杀技)
4	ワンツーパンチ(武器)	ブラックボックス(武器)
6	ストレートパンチ(武器)	Xボックス(武器)
8	ウルトラパンチ(武器)、プラズマぴりぴり棒	ブラックシステム(必杀技)、マジックボックス(武器)
10	ハイメカランチャー(必杀技)	グリーンシステム(必杀技)

音乐

关联天赋	リズム感、音感(演奏时)
开花天赋	リズム感、音感(演奏时)
必要道具	乐器、羽ペン、指挥棒
成功率上升道具	ミュージックツール

习得必要技能：オタマジャクシ、演奏

音乐分为"作曲"和"演奏"两项指令。利用乐器和羽ペン可以作曲，而如要演奏，就必须得到乐器和乐器专用的曲子。每种乐器有两首对应的曲子，演奏这些曲子的话，就会发挥出各种各样的效果来。其中"ヒーロー登场"和"恶魔の旋律"两首曲子比较特别，在演奏之后关闭菜单画面就会遇敌进入战斗，根据特技等级的不同，出现的敌人也不一样。尤其"恶魔の旋律"，出现的都是试炼洞窟中BOSS级的角色，是练级刷宝的有效方法，而本作的隐藏BOSSイセリアクィーン也是要通过演奏该曲子才会出现的（特技等级10时出现）。

乐器与对应曲子的效果

乐器	获得方法	曲名	效果
ピアノ	ノースシティ的商店购买	救いの歌	行走的时候回复HP和MP
		祝福の歌	角色的各项能力上升
チェンバロ	港町ヒルトン购买	精灵の舞	角色DEX上升
		妖精の舞	角色AGL上升
幻の三味线	试炼洞窟地下4层	苍き疾风	角色移动速度上升
		秘めたる力	角色最大HP和最大MP上升
白银のトランペット	试炼洞窟地下13层打倒ガブリエ・セレスタ	恶魔の旋律	关闭菜单后出现敌人
		神々の旋律	就算没有天赋，物品创造和特技也能成功

乐器	获得方法	曲名	效果
ハーモニカ	港町クリク购买	战いの调べ	遇敌率上升
		孤独の调べ	遇敌率下降
ライラ	ノースシティ购入	裁きのメロディ	角色STR上升
		永远のメロディ	角色CON上升
バイオリン	ノースシティ购入	ヒーロー登场	关闭菜单后出现敌人
		女神光临	特技成功率上升
オルガン	ノースシティ购入	愈しの歌	行走时回复HP
		安らぎの歌	行走时回复MP

超级特技

超级特技是多人协力进行的，它的习得方法和前两类有些不同，需要队伍中有两名同伴习得关键必要特技并且特技等级均在LV4以上，另外一项辅助必要特技则只要队伍中有同伴学会即可，这样超级特技就会出现。超级特技的等级为我方全员关键必要特技等级之合÷3。下面就为大家分别介绍这些超级特技，习得必要特技一栏中排在前面的为关键必要特技，后面的为辅助必要特技。

マスターシェフ

习得必要技能 调理、调合

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	食材
成功率上升道具	万能包丁

通过两种食材的搭配制作出高级食物的超级特技，持有“万能包丁”的话可以使成功率提高20%，如果没有持有的话成功率最高只有90%，只有持有才可使最高成功率变为100%。制作过程中有1/255的低几率制作出HP和MP全回复的珍贵道具“ネクタル”。

开眼

习得必要技能 修行、サバイバル

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	–
成功率上升道具	–

使用这项超级特技会使角色升级时获得的SP增加，不过相应的，角色在战斗中的HIT、AVD、GUTS和移动速度等都会下降，特技等级最高的时候可令获得的SP上升60%，因此还是比较实用的。由于只有在升级时获得的SP才会增加，所以建议在有角色快升级时再开启这项特技，以免平时一直开启造成队伍实力下降。

出版

习得必要技能 执笔、マシーナリー

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	万年笔
成功率上升道具	エディター

让同伴使用万年笔来写书的超级特技，根据同伴的不同，可以写出两种不同的书，使用后可以分别使同伴对写书者的友情值或爱情值变为8，其中提高爱情值的那种书制作出的几率较低。另外，制作出的书如不想使用，也可以卖给ラクール城下町或セントラルシティ的出版社来赚钱。

ブラックスミス

习得必要技能 カスタマイズ、炼金

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	スミスハンマー、各种矿石
成功率上升道具	マジカルラスプ

ブラックスミス是用来打造强力防具的超级特技，并且需要注意的是，手头有无“マジカルラスプ”做出来的东西是不同的，“マジカルラスプ”可以在阴德屋・フェイクギャラリー买到。这里就为大家推荐一些可以生成的比较实用的防具。



ファミリア

习得必要技能 口笛、调教

关联天赋	动物好き
开花天赋	动物好き
必要道具	ペットの饵
成功率上升道具	–

该特技的作用就是身在迷宫中，也可以派各种鸟类代劳去购买各种道具。根据特技等级的不同，可以呼唤出的鸟种类也不一样，而不同的鸟类可以买到的物品也不一样。因此这项特技并非等级越高越好，应该根据需要合理配置我方同伴的该特技等级，从而方便地买到各种不同的物品。其中ワシ可以买到的“リキュールボトル”是在通常商店中没有出售的异常状态回复药，实用度很高。

特技等级	鸟的种类	可购买道具
1～2	ハト	アクアベリィ、ブラックベリィ、ブルーベリィ、スペクタクルズ
3～4	カラス	ローズヒップ、トリカブト、ラベンダー、フレアボム
5～6	コウノトリ	キュアパラライズ、マインドボム、マンドレイク、リザレクトボトル、キュアストーン
7～8	タカ	鱼介类、果物、壳物、肉类、野菜、卵・乳制品
9～10	ワシ	アクアベリィ、ブラックベリィ、ブルーベリィ、スペクタクルズ、リキュールボトル、アセラス、リザレクトボトル、マジックカンバス

类型	物品名	所需材料	效果
铠甲	イシュタルローブ	ムーナイト(有マジカルラスプ)	DEF230、AVD30、MAG230、STM50，即死攻击无效
	スタークローク	ミーティアライト(无マジカルラスプ)	DEF220、MAG220、即死无效
	デュエルスーツ	ダマスクス(有マジカルラスプ)	DEF300、GUTS20、地火风属性伤害减半，石化无效
	ブラッディアーマー	ダマスクス(无マジカルラスプ)	战斗中令敌方攻击无效，但装备者的HP会以极快的速度不断减少
	ミラージュローブ	ルーンメタル(有マジカルラスプ)	DEF230、AVD60、MAG150、GUTS50、STM50、LUC50、CRT10，石化无效
	リフレックス	オリハルコン(有マジカルラスプ)	火风属性伤害减半，光属性吸收，装备者战斗中每隔5秒MP回复最大值的2%
盾	カーリーハンド	ムーナイト(有マジカルラスプ)	ATK70、DEF30、HIT30、AVD30、CRT10，女性专用
	パラスアテネ	ミスリル(有マジカルラスプ)	全属性伤害减半，即死无效
头盔	イシスティアラ	ムーナイト(有マジカルラスプ)	DEF50、纹章术威力提高1.5倍
	オーディンヘルム	オリハルコン(有マジカルラスプ)	DEF50、MAG10、GUTS60、STM60、CRT10
脚防具	ルーンシューズ	ルーンメタル(无マジカルラスプ)	DEF20、AVD20，风属性无效，最大MP上升10%
饰品	スターガード	ミーティアライト(无マジカルラスプ)	DEF33、AVD121、防御时反射有攻击判定的光弹

オーケストラ

习得必要技能 音乐、アート

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	乐器4种以上、乐曲8首以上、指挥棒
成功率上升道具	–

这是一项通过同伴们合奏交响乐来提高特技成功几率和天赋的开花几率的超级技能，由于是合奏，所以需要足够的乐器种类，作出的曲子也要在8首以上。其最大的价值还在于提高天赋开花率，在特技等级为10的时候，能够使开花率一下子提高50%，使那些开花率较低的天赋也可以较为轻松地开花。当然，开花率是0的天赋是无论如何都无法开花的。

リバースサイド

习得必要技能 ピックポケット、复制

关联天赋	–
开花天赋	–
必要道具	上质纸
成功率上升道具	–

リバースサイド是用来伪造东西的技能，制造出来的东西有的可以在商店卖高价，也有的如“ぎぞうくんしょう”可以使下次升级时所需的经验值变为1，不过只能对99级以内适用。还有比较特殊的如“せいめいほけん”对战斗不能的同伴使用后，可以得到该同伴的等级×1000的金钱。如果リバースサイド制作失败的话，会做出“ふわたりてがた”，只要持有这东西玩家手上的金钱数就会自动慢慢减少，所以一旦做出来了最好马上卖掉。リバースサイド是一项风险很大的超级特技，因为不管它执行成功与否，都有1/4的几率降低我方同伴的感情值，并且降低谁对谁的感情值、降低友情值还是爱情值都是随机决定的。

なんでも鉴定だ！

关联天赋	—
开花天赋	—
必要道具	スペクタクルズ
成功率上升道具	—

习得必要技能 鉴定、细工

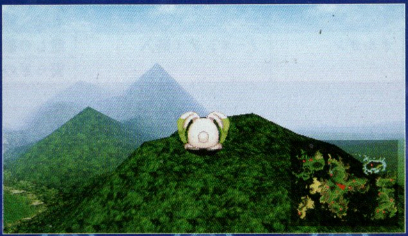
使用该技能后在商店购买物品时可以打折，而卖出物品时的卖价会更高，技能等级为LV10的时候补正率高达30%。如果想要低价购入就选择“割引にする”，想要高价卖出就选择“割増にする”。注意这些指令选择后效果只能发挥一次，如果下次买卖时还想发挥效果就需要重新再选一次。

カモンバーニィ

关联天赋	—
开花天赋	—
必要道具	—
成功率上升道具	—

习得必要技能 ファミリア、スカウト

カモンバーニィ可以说是初期较为实用的一项超级特技，其作用是召唤出バーニィ来代步，乘坐バーニィ可以在除了水面以外的任何地方移动，不仅移动速度快，而且不会遇敌。召唤出バーニィ的成功率为（特技等级×4）%。



角色相关

本作中一共有13位角色可以加入，不过玩家的队伍最多只能容纳8位同伴，除了男女主角是必定加入的之外，其他6名同伴都可由玩家选择来加入，当然有的同伴必须满足特定的条件后才能加入。由于名额有限，一次游戏无法令所有同伴都加入，所以进行多周目，体验不同角色加入的乐趣还是很有必要的。



需要特殊条件的必杀技和纹章术



一般来说，角色的必杀技和纹章术都是在他们升级时自动学会的，不过有小部分需要特殊的条件才能得到，比如在特定的宝箱中获得、通过触发特定的PA来学会等等，这里就为大家概括介绍一下。

人物	必杀技或纹章术	入手条件
セリーヌ	メテオスォーム	试炼洞窟地下10层的宝箱
アシュトン	トライエース	试炼洞窟地下10层的宝箱
プリシス	无人くんスーパービーム	使用自己用マシーナリー做出来的物品“ハイメカランチャー”
	ばーりあ	使用自己用マシーナリー做出来的物品“プラズマびりびり棒”
	ほろほろグラフ	在ファンシティ的PA中学会(注1)
レオン	エクスティンクション	试炼洞窟地下4层的宝箱
オペラ	ヒールスター	使用自己用マシーナリー做出来的物品“ホワイトシステム”
	レーザービット	使用自己用マシーナリー做出来的物品“ブラックシステム”
	ヒールスター	使用自己用マシーナリー做出来的物品“グリーンシステム”
ウェルチ	大地の怒り	在アームロック的PA中学会(注2)
	に一べるんなんとかー	使用物品“神々の纹章”(注3)

注1：PA的条件为アシュトン加入并且已经学会“ソードダンス”，アシュトン和プリシス相互的友情度在8以上(可通过互相使用出版的书来达到)，进行PA后在斗技场找到他们，剧情后学会。

注2：PA的条件是要求ウェルチ已经学会“怒りの铁拳”，而且プリシス在队伍中，在ミラージュ的家中可以找到她们，剧情后学会。注意这一PA优先度较低，往往需要先去完成和アシュトン以及レナ的两次有趣的约会PA(仅クロード为主角且アシュトン在队伍中)。

注3：需要回到VRエクスペル后，前去エルリアタワー最上层获得“水晶石”，再让ウェルチ使用细工加工成“神々の纹章”。

全人物加入方法

人物	加入方法
クロード	剧情自动加入
レナ	剧情自动加入
セリーヌ	剧情暂时加入，在クロス洞穴拿到古文书之后，回到出口可选择让她加入。
アシュトン	他的加入和オペラ互相冲突。剧情发展到纹章の森情节完成后，前往港町ハーリー会听到サルバ坑道出现了双头龙的消息。回到サルバ坑道，在左侧龙之巢的最深处会看到アシュトン和双头龙战斗的剧情，之后的选项无论选择哪项他都会加入。アシュトン加入之后不要急着离开村子，去武具店可以拿到奖励的ツインエッジ，这是当时不错的武器。接下来为了对他被附身负责，可以开始为他去除背后的双头龙的分支情节，首先去マース村长老家调查书本获知去除方法，然后去山岳宫殿(先要去获得クロス王的许可)拿到“银之圣杯”。接下来再去ラスガス山脉获得“魔鸟の泪”，准备工作结束后回到サルバ坑道最初遇到双头龙的地方，就可以进行去除仪式了。最后アシュトン在众人谴责的目光中放弃了自己的打算，一人二龙正式加入队伍。注意一连串相关情节会在ラクール武具大会后结束，在那之前先做好选择。
プリシス	她的加入和ボーマン冲突。初次来到リンガの町就会遇到她，之后进行PA，可在村子里面找到她，注意クロード篇和レナ篇她所在的位置是不同的。该PA里可选择是否让她加入，需要提醒的是，这个PA在ラクール国民前往王城避难的情节之前才可发生，确定让她加入的话还是尽早来进行这个PA吧。
ボーマン	和プリシス的加入互相冲突，在プリシス没加入的情况下，从リンガの圣地采到药草后，在ボーマン家里的情节中选择第一项可让他加入。
ディアス	只有レナ篇才会加入，剧情发展到前往前线基地，レナ单独行动找到他时即可选择加入。
レオン	只有クロード篇才可加入，剧情发展到エルリア集落后选择第二项就可令其加入。
オペラ	和アシュトン的加入冲突。首先需要在クロス城下町进行PA，发生遇到三眼金发男子的情节，注意这个PA在到达港町ヒルトン之后就不会发生了。然后在ラークル武具大会之后前去港町ヒルトン的酒吧，在这里会遇到オペラ，对话后回クロス城，从国王处获得山岳宫殿的进入许可。之后前往山岳宫殿，在深处可让オペラ加入。
エルネスト	オペラ加入之后，回到最初的アーリア进行PA，在村长家二楼可获知神护の森有物体坠落的消息。前去调查后继续将主线情节发展到前往ホフマン遗迹，拿到“エナジーストーン”离开时会发生相关情节并发生战斗，之后选择第一项可让エルネスト加入。
ノエル	剧情发展到在红水晶の洞窟获得サイナード的时候，如果队伍不满8人，便可选择第一项让他加入。
チサト	先在セントラルシティ的宿屋前和ノースシティ的道具屋前发生遇到她的情节，剧情进展到红水晶の洞窟时可捡到她掉下的名片，获得サイナード之后前去セントラルシティ的新闻社找到她，便可选择让她加入。注意最后这个步骤的时期比较短，想让她加入的话就尽快完成。
ウェルチ	剧情进行到完成ラクール武具大会之后，队伍人数在4人以上的话，在ラクール城下町进行PA，前往王城就会在途中遇到从天而降的ウェルチ，之后选项中选择第一项或者第二项均可令其加入。

豆知识与心得

ミスチーフ的获得

ミスチーフ的作用是装备后随机获得物品或者金钱，其中包括各种初期的矿石、药品等等，比较有价值的是クリスタル(2%几率)和ぎぞうくんしょう（0.4%几率）。“ぎぞうくんしょう”的作用在前面已经介绍过了，那就是使下次升级时所需的经验值变为1，不过只能对99级以内适用。用ミスチーフ得到“ぎぞうくんしょう”可以避免利用リバースサイド获得时的感情值降低风险，得到之后用复制量产多个给同伴使用，是游戏中盘以前迅速提高队伍等级的便捷途径。

游戏中获得ミスチーフ的方式是惟一的，就是在フィリア初次出现时从她身上偷盗。说起来很轻松，其实要真正入手还是要



准备多时的。因为剧情发展到这里手头还没有促进物品マジシャンハンド，也无法使得天赋“器用な指先”开花，要保证偷盗的成功率，就必须确保执行偷盗的主角最初就有这一天赋。因此开始游戏时要特别留意自己的天赋，如果没有这一天赋就选择New Game重来。确认有了“器用な指先”这一天赋后，按照以下推荐方法就可以得到ミスチーフ了。

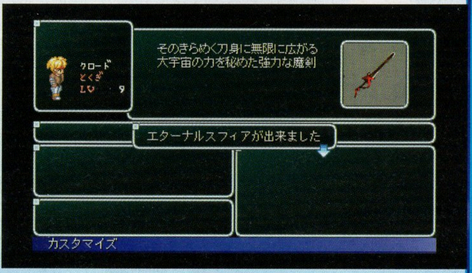
1. 先去ハーリー购买技能习得特技ピックポケット。
2. 装备“盗贼てぶくろ”才能进行偷盗，这可在ハーリー花40000块购入，资金可通过提升“游び心”技能等级来获得。
3. 尽力提升ピックポケット的等级，到LV10的话就比较容易偷盗成功。可在纹章の森等地方练级，以此来获得足够的SP。
4. 一切准备就绪后再前去クリク，先不要去和船长对话以免推进主线情节，存档后直接开始PA，在这里初次遇到予言者フィリア。这是与最终BOSS的形态相关的PA，即使不打算偷盗ミスチーフ，也推荐进行这一PA。
5. 在PA中，走到フィリア身后按□键进行偷盗，如果没有入手就读档重来。

早期获得バトルスーツ



“バトルスーツ”是DEF高达500的强力防具，通常情况下要在隐藏的试炼洞窟中才能获得，不过其实在游戏的中盘以前就可以得到它。方法是利用特技ピックポケット从特定的人物身上偷取，当然事先要准备好“盗贼てぶくろ”等必要的工具。方法之一是令エルネスト成为同伴，这样在マーズ或リンガ进行PA的话，就可以从他身上偷到（他分别位于村长家中和图书馆中）。方法之二只有在男主角篇才能得到，当剧情发展到エルリアタワー男主角被传送回宇宙船后，就可以用ピックポケット从门右边的士官候补生处偷得另一个“バトルスーツ”。

最快做出男主角最强武器



エターナルスフィア是クロード在主线流程中可以获得的最强武器，除了高达1600的攻击力之外，还附加了光弹发射等效果，可在战斗中发挥重要作用。并且如果采用以下方法的话，在剧情发展到ラクール武具大会结束后就可以用カスタマイズ做出该武器。

1. 所需的素材武器シャープエッジ是在武具大会上获得亚军后，从锻冶屋ギャムジー（ラクール城下町左侧的最里面）处入手的，而且这是惟一的入手方法，因此武具大会前要存档来保证成绩。
2. 获得シャープエッジ后，剩下的难题就是如何获得两个“ミスリル”，流程上这一般要到行星ネーデ之后才会入手的，不过通过技能“电波”，就有6%的几率得到它，通过SL大法来确保获得吧，记住要两个。
3. クロード没有天赋“オリジナリティ”的话先开花，然后尽力提升他的カスタマイズ等级，由于此时没有促进物品，所以至少要LV8才有可能作出，想少SL几次的话不妨干脆提升到LV10。

轻松赚钱

PSP版的前作中通过マシーナリー制作的促进物品可以卖个好价钱，但本作卖出的价格却没那么夸张，但即使这样，本作还是有着特别的赚钱方法的，在到达ラクール城时这样的初期阶段就可以轻松赚得数百万的资金。方法之一是利用细工所制作的MP消费减半的“フェアリィリング”，售价为24242，原料“グリーンベリル”可以在港町ヒルトン购买。让クロード不停制作或者制作出一个后复制都是可行的办法，可轻松获得数十万资金。方法之二则是通过ブラックスミス制作出“ジャンヌシールド”（原料为ムーナイト），其售价高达248000，而且还可以复制，把复制特技升到LV10之后不停复制售出就可以轻松赚钱。



至于后期，则可以利用演奏“恶魔の旋律”来召唤出BOSS级角色来赚钱，比如等级LV8时出现的ドラゴンタイラント，一仗下来就可以获得120万资金，并且还每人都可以得到54万经验值，无论是赚钱还是练级都是不错的选择。

诅咒之铠ブラッディアーマー

“ブラッディアーマー”是一件非常奇特的铠甲，装备它的角色将会进入无敌状态，敌人的任何攻击、包括异常状态在内都无法对其造成伤害。不过相应的，装备了它的角色一进入战斗就会以飞快的速度不断减少HP。因此一种非常霸道、近乎无敌的作战方式就这样诞生了——让物理系的角色装备该防具前去杀敌，让回复系角色在后方不断用咒文帮其回复HP。利用这种方法，就算是面对隐藏迷宫中的强力BOSS都可以轻松取胜。获得“ブラッディアーマー”的方法除了前面介绍过的在没有“マジカルラスブ”的情况下，利用ブラックスミス用ダマスクス制作外，在力の场等迷宫中打倒杂兵ダーククルセイダー也有一定几率获得。

难度选择



本作一周目时的默认难度打起来并不困难，如果觉得不过瘾，游戏中还有着更有挑战性的银河难度（GALAXY）和宇宙难度（UNIVERSE）供玩家挑战。PSP版高难度出现的方法与PS版不同，变得简单了不少，只需打倒敌人的累计数量达到2000，回到标题画面时“最初から始める”选项的左上方就会有个★，这样就可以选择高难度来进行新游戏了。至于累计打倒的敌人数则可以在ファンシティ的占卜馆进行确认。

难度及敌人能力值的变化

难度	变化
EARTH	通常的能力
GALAXY	敌人的HP和ATK1.5倍
UNIVERSE	敌人的HP和MP2倍、ATK1.67倍、MAG1.33倍、AVD+128、HIT+80

第二个片头动画



启动游戏后我们就可以看到本作的默认片头动画，其实游戏中还存在着另一个版本的片头动画，在标题画面时等上一会就会播放第二个截然不同的片头了。更方便的方法是在标题画面中按×键，这样就可以迅速看到第二个片头，放完第二个后回到标题画面后再按×键又会回到第一个片头，如此循环。

迷路的ラドル

迷路的ラドル是游戏中的一个小支线剧情，由于触发时间很短，所以很容易被忽略。在武具大会结束到将药草交给ボーマン的这段时间内，前往サルバ的ジャム屋后面就可以见到他，之后他就会询问玩家如何去ハーリー。之后依次前往マーズ的道具屋、ヒルトン的酒场前、ハーリー的旅店中就可以见到他，成功之后就可以得到“チンケスレイヤー”作为报酬，在此过程中出现的选项都选第一项即可。“チンケスレイヤー”在隐藏迷宫试炼洞窟中对付盗贼系敌人可以一击必杀。

サンタブーツ

“サンタブーツ”的作用是装备后在旅店睡觉的话随机获得物品，可获得的物品虽然有不错的，但一般贵重物品获得几率都非常低，像是“圣剑ファーウェル”、“セラフィックガーブ”、“バーニィシューズ”等不错的装备获得率都只有0.4%。“サンタブーツ”的获得方法有两种，一种是在试炼洞窟地下6层中从随机出现的行商人（出现几率25%，并且是在进入该迷宫一开始时就确定好的）处购买，不过售价高达1000万。另一种方法就是在VRエクスペル的アーリア村的小孩处利用ピックポケット特技来偷取，该小孩位于教会上方的民家中，注意成功率较低，如果没有偷成功就读档重来。

要在旅店刷物品推荐在マーズ村进行，因为这里休息后会直接出现在店家面前，可直接按键继续睡觉。再配合超级特技リバースサイド制作出的“けいやくしょ”（使用后在该村的旅店休息不需要付钱），可以节省不少时间。



流程攻略

エクスペル篇



一开始需要玩家在男主角クロード或女主角レナ之间选择一名来进行游戏，根据主角的不同，游戏的流程会有一定区别，并且在可加入的同伴方面也有少许不同，クロード的独有同伴是正太科学家レオン，而冷酷剑士ディアス只有在レナ篇才会加入。另外，游戏的默认设定是不能跳过语音的，如果觉得太浪费时间，那么等进入游戏能够自由操作主角后，在コンフィグ中将メッセージスキップ改为ON就可以跳过台词。



クロード路线

惑星ミロキニア

①调查制御装置后进入内部，之后来到深处的装置附近发生被转移的剧情。

神护の森

①与魔物ガーク发生战斗，战斗中按L键使用“フェイズガン”可以轻松获胜。

アーリア村

①前往レナ家中发生剧情，之后去村中的教会，回到レナ家中再次发生剧情。

②在レナ家2楼等候片刻，之后前往楼梯附近会有剧情。

③在村长家休息一晚后，从村长处得到武器“ロングソード”。

レナ路线

神护の森

①看着クロード打倒ガーク即可，此战クロード必胜。

アーリア村

①进入レナ家中发生剧情

②在教会上方的民家中与ルー和エルミア对话。

③与クロード对话并选择“はい”，然后回レナ家。

④依次前往村长家、レナ家和神护の森，在神护の森最深处与クロード对话。

⑤回村的时候被アレン带走，强制被带往サルバの町。

サルバの町
①前往位于アーリア北方的サルバ，进入アレン的家后回アーリア村。

アーリア村
①回到村中，得知レナ被抓走的消息，再次回到サルバの町。

サルバの町
①前往アレン家，进入屋子后“フェイズガン”将无法使用。
②在アレン家1楼右侧的书斋发现“レナの发饰り”，调查书架右边的开关令隐藏通道出现。
③进入サルバ坑道后，前往深处的祭坛救下レナ，并与アレン发生BOSS战。

アーリア村
①回到アーリア村长家，夜里前往村中的小桥边发生剧情。
②准备就绪后，前往クロス城下町。（在到达クロス之前，去サルバ与アレン对话两次可以得到饰品“幸せの指轮”。）

サルバの町
①被软禁后想要逃走时，发现门被锁上。
②调查1楼右侧书斋中的机关，开启隐藏通道。
③进入サルバ坑道后，前往深处的祭坛发生剧情。
④クロード加入后，打倒アレン，之后回アーリア村。

アーリア村
①回レナ家2楼发生剧情。



②前往神护の森，经过小桥时遇见クロード。
③准备就绪后，前往クロス城下町。（在到达クロス之前，去サルバ与アレン对话两次可以得到饰品“幸せの指轮”。）

共通路线

クロス城
①在クロス城下町的宿屋休息一晚，第二天去城中发生剧情。
②在城中先与左边的接待员对话，然后在城中找几个人对话消磨时间。
③等轮到被国王接见后与城中央的士兵对话，之后见到国王并得到3个情报。
④在城下町广场见到セリーヌ，选择“わかりました、行きましょう”令其暂时加入，一起前往クロス洞穴。

CHECK POINT
剧情发展到前往クロス洞穴后，前往クロス城可以触发PA“3つの目を持つ男”。触发后前往王城的途中会见到三眼男子エルネスト。这是让オペラ和エルネスト加入的条件之一，注意剧情发展到到达ヒルトン后这个PA就会消失。

クロス洞穴
①在洞穴深处发生剧情进入记录点旁的隐藏房间。
②调查隐藏房间中最上方的宝箱与ガーゴイル×2发生战斗。
③调查隐藏房间中最西边的宝箱获得“古文书”。
④离开洞穴的时候出现选项，选择第一项“ぜひ参加してもらう”可以正式令セリーヌ成为同伴。

港町クリク
①在港口与船长对话，将“通行许可证”交给他。
②在喷水池附近发生剧情，钱包被男孩偷走。
③在港口和右上方的女孩对话，然后去酒吧前就会发生剧情。
④在港口与孩子们对话，之后与船长对话。
⑤来到喷水池附近时发生クリク崩坏的剧情，与船长和ケティル对话后即可离开。

CHECK POINT
注意如果将“通行许可证”交给船长的话，这里与フィリア相关的PA就无法触发了，“ミスチーフ”自然也无法偷到，因此如想触发该PA就必须在将通行证交给队长之前。

クロード路线

マーズ村
①前往长老家发生剧情，レナ暂时离队。
②与长老对话并选择“泊まる”就寝，得到“泥靴”后前往纹章の森。



纹章の森
①纹章の森中的沼泽要装备了“泥靴”后才能渡过。
②在纹章の森中进行三次强制战斗，打倒バンデッド×3，之后打倒BOSSヴァーミリオン，レナ归队。

マーズ村
①整备完毕后前往ハーリーの町。

レナ路线

マーズ村
①前往长老家发生剧情，除レナ外的同伴暂时离队。
②与长老家前的クロード等人对话。
③与ディアス对话选择“泊まる”，ディアス暂时加入，得到“泥靴”后前往纹章の森。

纹章の森
①纹章の森中的沼泽要装备了“泥靴”后才能渡过。
②发生几场强制战斗后，与アザムギル、シールダー×4发生战斗，得到“小屋のカギ”。
③返回的时候与クロード等人相遇，ディアス离队，他离队前记得将其身上的装备都取下来，以后可给クロード装备。

マーズ村
①与クロード对话与其汇合，之后一起前往ハーリーの町。

共通路线

ハーリーの町
①在港口与船员对话前往ラクール大陆。

CHECK POINT
此时在ハーリー港口会听到サルバ坑道中出现双头龙的消息，这样就可以前去サルバ坑道触发令アシュトン加入的剧情了。注意，アシュトン的加入与オペラ和エルネスト冲突。

港町ヒルトン
①来到世界地图画面后，前往ラクール。

CHECK POINT
尽管目前南方的リンガ的町还没有剧情，不过此时已经可以前去那里令プリシス加入了，注意プリシス与ボーマン的加入相冲突。

ラクール城下町
①前往ラクール城，与接待处的男子对话参加武具大会。
②前往城下町右侧，从四家武具店中选择一家参加武具大会。推荐选择ノックアウト。



クロード路线

ラクール城下町
①前往旅店，与服务员对话选择“大丈夫です。大会にのぞめます。”休息。注意如果选了该项，在大会举行完之前是没法离开ラクール的，为了获得准决赛胜利，一定要确保クロード的等级在20级以上，能有25级以上更好。

ラクール城
①与斗技场的接待对话，前往左边的休息室。
②在休息室中与4名参赛者对话，武具大会开始，在比赛期间有时要前往观众席与同伴对话才能继续后面的比赛，与ディアス的比赛会强制失败。

レナ路线

ラクール城下町
①前往旅店，与服务员对话选择“大丈夫です。大会にのぞめます。”除レナ外的其他同伴暂时离队。
②在锻冶屋前见到スフィア发生剧情。
③前往酒场，见到ディアス，之后回旅店休息。

ラクール城
①与斗技场的接待对话，ディアス暂时加入。

ラクール城下町
①前往锻冶屋发生剧情，得知武器被夺走了。



③如果获得准决赛胜利的话，可以得到签约武具店赠送的武具和6500元奖金，之后还可以前往城下町左边的小屋中，从老人ギャムジー处获得“シャープエッジ”，这是打造クロード的最强武器的素材，打造方法见前文的介绍。
④同伴重新归队后前往リンガの町。（剧情发展到这里，已经可令ウェルチ和オペラ加入，方法见前面介绍。）

②在酒场前与アームドナイト×3发生战斗，胜利之后夺回“シャープネス”。

ラクール城

①与斗技场的接待对话，ディアス离队。
②去北侧观众席与クロード对话，观看ディアス的第一场战斗。
③与南侧观众席的ギャムジー对话，回到北侧观众席后观看クロード和ディアス的决赛。クロード在决赛中强制失败，得到签约武具店赠送的武具和6500元奖金，ギャムジー的“シャープエッジ”同样不要错过。
④同伴重新归队后前往リンガの町。（剧情发展到这里，已经可令ウェルチ和オペラ加入，方法见前面介绍。）

共通路线

リンガの町

①前往キース的家中发生剧情，之后去镇北方ボーマン的药店与ボーマン对话。

リンガの圣地

①在深处采到“クラリセージ”或者“ディルウィップ”，发生BOSS战打败ヴィッセーア×3。

CHECK POINT

“クラリセージ”和“ディルウィップ”只能选择其一，建议取得更稀有的“ディルウィップ”，它位于BOSS战前的场景，将它交给ボーマン的话可以使ボーマン对队伍中全员的友情值＋2。

リンガの町

①与ボーマン对话发生剧情，之后前往キース家中与キース对话。
②回ボーマン家，如果之前プリシス没有加入的话，此时选择第一项“ぜひ仲间になってください”可令ボーマン加入。

ラクール城

①与入口处的士兵对话，然后前往城中地下的纹章兵器研究所发生剧情，之后レオン会暂时加入。
②与ヒルトン港口的士兵对话并选择“准备万全！”后前往ホフマン遗迹。

ホフマン遗迹

①在遗迹深处打倒ハーフィンクス×2，获得“エナジーストーン”。

CHECK POINT

ホフマン遗迹中可以发现很多开关，其中只有电梯下来后见到的第一个开关打开后才会出现隐藏通道。打开开关后会发生爆炸，我方全员的HP都会减少，所以除了这个开关外其他开关都可以无视。另外，如果满足特定条件，得到“エナジーストーン”离开时就会发生令エルネスト加入的剧情。



ラクール城

①与国王对话，レオン离队，之后前往前线基地。

クロード路线

ラクール前线基地

①前往总司令官室，在武器库前的场景与ディアス对话，之后前往展望台发生剧情。
②在基地内与3人以上对话，前往展望台与シン发生战斗，坚持一分钟后战斗强制结束。
③前往总司令官室后再前往救护室，之后前往展望台发生剧情，如果プリシス在队伍中的话可得到“サンダーパンチ”。
④回到基地内后自动移动到ラクール城。
④在船上与ストーンスタチュー×3发生战斗，之后与シン的战斗中强制失败，除クロード外的同伴离队，レオン暂时加入。

エルリア集落

①来到集落与同伴汇合，前往长老家中发生剧情。此时会出现让レオン加入的选项，选择第二项可以正式让他加入。
②在武器库中获得各种装备，离开时得到“IDカード”。

エルリアタワー

①调查5F的牧师像，输入密码“もくしろく”后得到“カードキー”。
②利用“カードキー”打开红色的围栏，之后前往左边的区域クロード会被传送回宇宙船，与ロニキス对话。
③与シン、ストーンスタチュー×2发生战斗并获胜。
④与BOSSメタトロン发生战斗，坚持一分钟后战斗结束。

レナ路线

ラクール前线基地

①前往总司令官室，除レナ外的其他同伴离队。
②与ディアス对话，选择“一绪に战いましょう！”可正式令其成为同伴。
③在展望台与クロード对话。
④在基地内与3人以上对话，前往展望台与シン发生战斗，坚持一分钟后战斗强制结束。
⑤前往救护室，之后前往展望台发生剧情，如果プリシス在队伍中的话可得到“サンダーパンチ”。
⑥回到基地内后自动移动到ラクール城。
⑦在船上与ストーンスタチュー×3发生战斗，之后在与シン的战斗中强制失败，クロード暂时离队。

エルリア集落

①来到集落后クロード归队，前往长老家中发生剧情。
②在武器库中获得各种装备，离开时得到“IDカード”。

エルリアタワー

①调查5F的牧师像，输入密码“もくしろく”后得到“カードキー”。
②利用“カードキー”打开红色的围栏，之后前往左边的区域クロード被传送回宇宙船。
③与シン、ストーンスタチュー×2发生战斗并获胜。
④与BOSSメタトロン发生战斗，坚持一分钟后战斗结束。

エナジーネーデ篇

共通路线

セントラルシティ

①与ナール对话，前往ノースシティ。

CHECK POINT

前往セントラルシティ西侧可以遇到チサト，之后就可以触发一连串的事件让她加入了。

ノースシティ

①前往サイナード饲育场，与接待处的小姐对话，然后进入后面的馆长室，发生剧情后打倒サイナード。
②使用转移装置移动到ノエル的家发生剧情，如果队伍未满8人，则ノエル会暂时加入。

红水晶の洞窟

①在深处打倒アルクメーネ×2，乘坐サイナード回セントラルシティ。如果队伍人数不满8人的话，此时ノエル就会要求加入，选择第一项“わかしました、一绪に行きましょう”可以令其加入。

セントラルシティ

①与ナール对话，获得“ルーンコード”和“リンクコンボ”，前往四个试炼场所。

CHECK POINT

四个试炼场所的挑战顺序不限。另外，剧情发展到这里已经可以去触发学会プリシス必杀技“ほろほろグラフ”和ウェルチ必杀技“大地の怒り”的相关PA了，具体方法见前文介绍。

知の场

①调查迷宫中的全部6个开关，地图中央出现新的黄色转移点，前往最深处发生BOSS战，胜利后获得“知恵の宝珠”。

CHECK POINT

迷宫中的镜子调查后可以转移到其他房间的镜子处。站在黄色地板上可以被传送到对应的红色地板处，注意黄色到红色是单行的，红色地板无法传送到黄色地板。

力の场

①迷宫中可以发现很多怪物守护的开关，靠近的话就会发生战斗。战斗中这些怪物不会主动攻击玩家，而是会向画面右端移动，如果被它们移动到右端的话它们就会打开开关来封闭玩家前进的道路。如果没有守好开关而导致无路可走的话，来到山崖上会有选项出现，选择“やっほ～”的话会导致雪崩，这样就可以自动退到大地图重新挑战迷宫。
②来到山顶打败ガーディアン，在祭坛



得到“力の宝珠”。

CHECK POINT

迷宫中可以找到一个名叫“アトラスリング”的道具，作用是ATK变为两倍，但受到的全属性伤害加倍。其实只要装备了“パラスアテナ”等全属性伤害减半的防具，那么就可以抵消其属性伤害倍增的效果，令其变为一件非常实用的饰品了。

勇气の场

①在迷宫左上方取得“勇者の像”后，返回前一场景继续向右前进，将“勇者の像”放在祭坛上，打败ガーディアン后得到“勇气の宝珠”。

CHECK POINT

该迷宫中除了场景是死路的情况外，如果来到下一个场景后立即原路返回上一个场景，就会被强制送到迷宫的入口，所以注意不要走回头路。

爱の场

①乘坐サイナード来到爱の场，触摸两个水晶球打通道路前进，打倒BOSSラヴァーブレイクウイング×2后得到“爱の宝珠”。

セントラルシティ

①前往シティホール与ナール对话，前往フィーナル。

フィーナル

①タキコドゥス和ミイル64发生两次战斗，之后在与ザフィケル的战斗中强制失败。



②回到セントラルシティ后发生剧情，前往アームロック。

アームロックの町

①在アームロック市街深处发生剧情，之后前往纹章兵器研究所的深处，发生剧情后再回到入口附近的转移装置处。
②前往アームロック入口附近ミラージュ的家中，得到“ミーネ洞窟の键”，前往アームロック西侧的ミーネ洞窟。

ミーネ洞窟

①在深处打倒バーク，获得“レアメタル”。

CHECK POINT

洞窟中的宝箱先不要急着去拿，等打倒BOSSバーク后洞窟中就不会再遇敌了，那时候再去取会方便得多。

アームロックの町

①回ミラージュ处，得到N.P.I.D后前往ファンシティ。

ファンシティ

①在ファンシティ的斗技场中发生剧情，选择“ナールさんに会いに行く”后从ミラージュ处得到反物质武器。
②与ザフィケル发生战斗，离开斗技场时与ジョフィエル发生战斗。

CHECK POINT

ファンシティ中有三种娱乐项目，包括斗技场、料理大师（クッキングマスター）和巴尼赛跑（バーニィレース），获得胜利的话可以得到奖励。在占卜馆中可以查看当前的游戏记录，包括宝箱入手达成率、物品创造的成功率，总存盘次数等等。

アームロックの町

①前往ミラージュ的家，之后与メタトロン发生战斗。

ラクア

①在医务室中发生剧情，准备就绪后选择“はい、完璧です”即可进入决战前夜的告白剧情，之后进入最终迷宫。

CHECK POINT

在前往ラクア之前，最好先去ファンシティ发生PA，这样就可以在斗技场前遇到大难不死的マリアナ，剧情之后与她对话一次可以得到“シルバークロス”，再对话一次可以得到“スレイヤーリング”。



フィーナル

①在入口附近同时与カマエル、サディケル、ラファエル三位贤者发生战斗。
②在5F同时与ハニエル和ミカエル两位贤者发生战斗。
③在7F打倒ルシフェル。
④在顶层打倒最终BOSSガブリエル后通关。

CHECK POINT

如果之前在クリク触发过预言者的事件，那么在碰过最终BOSS战前的存盘点后，回到セントラルシティ可以触发其后续PA。在PA中前往办公楼会遇到预言者フィリア，剧情之后可以得到令各项能力大幅上升的饰品“イスラティルフィア”。不过触发该PA后，最终BOSS将由ガブリエル进化为ガブリエル（强化）。ガブリエル（强化）的能力要远远强于ガブリエル，等级高达240级，HP为150万。

隐藏迷宫攻略



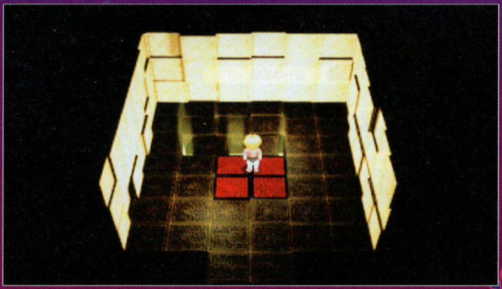
碰过最终BOSS战的记录点后，前往ファンシティ的斗技场与北侧的神秘老人对话，就可以选择是否前往VRエクスペル。确认之后就可回到虚拟的エクスペル，一开始位于最初的アーリア村中，如果想返回エナジーネーデ则和杂货物旁围栏中的ぺんぺん对话选择"ぺんぺんのばーか！"即可。VRエクスペル的世界与原本真实的エクスペル差别不大，并且可以利用サイナード来代步。而游戏的隐藏迷宫"试炼洞窟"则位于该世界地图左下方的小岛上。

作为隐藏迷宫，里面的敌人实力自然是非常强力的，不过相应的，迷宫中的宝箱内也有不少好东西，除了强力的装备外，还包括了同伴的强力必杀技和咒文等。试炼洞窟一共有13层，并且迷宫中没有任何记录点，因此一定要确保我方的实力够强才进去，可以参照前面的介绍制作出角色的最强武器（作为特例，レナ建议使用剧情中获得的武器フアルンホープ，因为附加了MP消费1／2的效果），并参照技能解说的ブラックスミス部分来打造各种推荐装备。试炼洞窟中基本每层都有一定的解谜要素，因此如果对自己的实力不是很有信心，也可以解完了某层的谜题后再出洞存盘，这样就不怕突然Game Over时从头来过再次解谜了。

地下1层 纹章の遗迹

宝箱： ネクタル、ブルーベリィ、ジューシービーフ、特效药、ニュークリアボム、トライエンブレム、リンクストック
BOSS： ダークフェザード、ウィアードナイト×2

解说 谜题很简单，拉下墙上的开关即可。注意该层西北方的房间中的地板比较特殊，在上面来回走几次后就会直接掉到地下9层，但是目前掉下去的话是死路一条且无法退出迷宫，所以应该等完成前8层迷宫后再将其作为捷径。宝箱中的"リンクストック"是个比较特别的道具，有了它后在リンクコンボ的设定画面中选择就可以避免夺取同伴的必杀技了。BOSS战只要注意其石化攻击即可。



地下2层 恋慕の袋小路

宝箱： ピュアリーフ、リフレックス、リザレクトミスト
BOSS： ブラッドゲレル、ハンティングジェル×4

解说 按照入口附近石板的提示，转动人像至适当的方向即可，具体方向为：ユフィ（南）、ロイド（东）、システィーナ（南）、フェリア（东）、シャロン（西）、ミレーヌ（南）、ルーク（北）。调查ルーク和ミレーヌ石像中间的地面可得到"リンクコンボ"。

地下3层 一本道の洞窟

宝箱： ネクタル×2、シルヴァンメイル、特效药、ドリームクラウン、ジューシービーフ、スレイヤーリング
BOSS： ドリームシェイド×3

解说 本层的谜题需要玩家不重复地走过该层的所有房间，即一笔画问题。推荐走法为：最初的房间→北→东→南→南→东→北→北→北→西→西→西→南→南→南→东→北，最后回到最初的房间。

地下4层 舞神の祭坛

宝箱： 漆黑のピアス、ピヨノン、ネクタル、リザレクトミスト、ピュアリーフ、エクスティンクション、セラフィックガーブ
BOSS： ミィル32

解说 直接往左上走就可以去和BOSS交战，至于中上部的门则是要先去右边的房间打开开关才可进入。有些墙壁虽然看起来比较碍眼，但其实是可以穿透的，之后几层也会多次遇到类似的墙壁。在中上的房间中和里面的武神对话，让一名音乐LV10，同时拥有天赋リズム感和音感的同伴演奏即可满足要求，从而获得乐器"幻の三味线"。宝箱中的"エクスティンクション"是レオン的最强咒纹，他没有成为同伴的话就无法开启。



地下5层 女の逆袭

宝箱： 特效药、フレッシュシロップ、ジューシービーフ、フェアリィリング、ネクタル、スレイヤーリング、セラフィックガーブ、ウィアードスレイヤー
BOSS： ウィアードビースト

解说 见到パフィ后出现的选项选择任何一个都无所谓，在与ウィアードビースト的初战中每次只能对其造成1点伤害，应尽快逃走。之后继续前进再次遇到パフィ，打倒3只ドリームシェイド后救下她，地上的"ウィアードスレイヤー"记得捡起来并装备。继续往右下房间前进，在那里第三次遇到パフィ，得知开门需要"红莲の宝珠"。回到该层最初的场景，往右走再次与ウィアードビースト发生战斗，如果事先装备了"ウィアードスレイヤー"即可对其一击必杀。获得"红莲の宝珠"后开门前往下一层。

地下6层 盗贼の巢窟

宝箱： キュアポイズン、ドリームクラウン
BOSS： チンケシーフLV99、チンケシーフ×3、ドリームシェイド

解说 在有众多盗贼石像的大房间中，调查右下角的石像会发现机关，开启即可。如果在前面的流程中成功为ラドル带路获得"チンケスレイヤー"的话，装备后可以包括此层BOSSチンケシーフLV99在内的盗贼系敌人一击必杀，如果之前没有获得该武器，此层BOSS战后也可以得到一把。另外，在有很多盗贼石像的房间中，有25%的几率遇到行商人サンタ（是否会出现是刚进迷宫时就决定的），强力饰品"トライエンブレム"和瞬间脱出隐藏迷宫的"カエルの辉石"不可错过。行商人出售的物品有很多价格都很高，要活用超级特技"なんでも鉴定だ！"来降低价格，还有价格降低25%的シンテレラグラス也可以一并使用，效果相当明显。BOSS后面的房间有转移点，可用来快速脱出存盘。



地下7层 女神の祭坛

宝箱： 黑龙"石田屋"、珠の光"有机雄町"、ピュアリーフ、ピヨノン、フレッシュシロップ、がんぜ、リザレクトミスト、バーニイシューズ、ひび割れた宝珠、ウィアードスレイヤー、トライエンブレム
BOSS： ミスリルイーター

解说 在最右方的房间中找到"ひび割れた宝珠"，用细工加工成"红莲の宝珠"，再放到中央的祭坛上即可，注意放到祭坛之前必须先调查旁边的提示石板。本层开始杂兵强度明显提升，以后经常会出现轻松干掉BOSS回头却被杂兵轻松干掉的情况，要随时提高警惕，如果招架不住就马上用"韦驮天"来逃走，以免前功尽弃。

地下8层 食神

宝箱： 幻の大トロ、ピヨノン、ウーズカクテル、スライムゼリー、特效药、フレッシュシロップ、がんぜ、アメーバスープ、ラベンダー、圣杖ミリオンテラー、チンケスレイヤー、セラフィックガーブ
BOSS： エリシン・ビースト

解说 调查正上方的食神像，按照要求提供食物，尽量提供高价值的，其实在迷宫各层的宝箱中就可以拿到不少。到一定程度可选食物中会出现失败的食物甚至其他乱七八糟的东西，随便选择一个即可。之后下方的门会打开，注意BOSSエリシン・ビースト会吞下我方人员，尽量用射程较远的攻击来对付它。

地下9层 封印の棺

宝箱： リザレクトミスト、特效药、アルテミスリーフ、ヴァリアントブーツ
BOSS： ワイズ・ソーサリア、ドリームシェイド×3

解说 通常情况下第一次来这里时没什么事情发生，要前往地下12层打倒BOSSフェニックス获得“圣剑ファーウェル”后调查地下10层入口前的棺材才能和本层的BOSS交战，胜利后获得最高攻击的武器“魔剑レヴァンテイン”。不过如果之前已经利用“サンタブーツ”在旅店中睡出了“圣剑ファーウェル”，这里就可以直接和BOSS交手。



地下10层 英断の时

宝箱： フレッシュシロップ、ピュアリーフ、贤者の石、レインボーダイヤ、バーニィシューズ、チンケスレイヤー、ヴァリアントブーツ×2、トライエース、ヴァルキリーガード、メテオスォーム、圣杖ミリオンテラー
BOSS： ジオ・ガーディアン

解说 本层入口附近地板上的那些格子其实代表本层中的各个房间，走上去踩亮格子后就可以令对应的房间通行，不过每次最多只能踩亮5个格子（除了左下的入口和右上的出口外）。踩下格子后的颜色代表了房间的类型，绿色的为安全、黄色的是进入房间后HP逐渐减少、红色的是进入后HP和MP均逐渐减少。本层的宝箱不少，其中更不乏顶级装备以及アシュトン的最强必杀技“トライエース”、セリーヌ的最强咒文“メテオスォーム”，可依次选择右右右上上以及上上右右（最后再踩最左上方的方块）先拿完宝箱再去下一层，每次选择后回到上一层再下来便可重新选择。拿完所有宝箱后，依次选择上右上上右即可安全地前往下一层。

地下11层 皇龙の住处

宝箱： 无
BOSS： ドラゴンタイラント

解说 打败BOSS之后获得战斗技能“めくり”。通往地下12层的门必须只有两人组队才能打开，因此从后方的转移点退出迷宫，存盘后再次进入，选择一名角色与主角通行，一般是选择男女主角搭配。利用地下1层西北方的捷径直接掉到地下9层，之后一路下行将门打开。

地下12层 勇者の殿堂

宝箱： ヴァルキリーブーツ、バーニィシューズ、バトルスーツ×2
BOSS： フェニックス

解说 以两人队伍打倒BOSS后得到“圣剑ファーウェル”，之后退出迷宫，组成四人队伍后重新进入，打倒9层BOSS获得“魔剑レヴァンテイン”。利用“圣剑ファーウェル”和“魔剑レヴァンテイン”就可以前往最下层。

地下13层 昂翼天使の圣窟

宝箱： ヴァリアントガード、ヴァリアントメイル、昂翼天使の腕轮
BOSS： ガブリエ・セレスタ

解说 开启本层两侧的机关即可与在上方的房间中见到本层BOSSガブリエ・セレスタ，虽然其HP高达100万，但利用ブラッディアーマー战术要战胜他也只是时间问题。战斗胜利后获得最后的乐器“白银のトランペット”，用它作曲可作出“恶魔の旋律”，之后让音乐特技等级LV10、并有リズム感和音感这两个天赋的角色演奏就可以召唤出本作最强的隐藏BOSSイセリア・クィーン，“ブラッディアーマー”战术对她依然奏效。



挑战超强BOSS

PS版中的两位超强BOSS——イセリア・クィーン和ガブリエル（强化）在PSP版中也保留了下来，不过原作中的“良性”BUG被修正了，PSP版中玩家无法使用即死药秒杀掉这两位强敌，令游戏少了一种“投机取巧”的成分。不过由于依然有着利用吸血铠“ブラッディアーマー”这样近乎无赖的战术，要战胜这两位BOSS倒也并非遥不可及的事情，只要事先的准备工作做得到位，战斗并没有玩家所想象的那么困难。

ガブリエル（强化）

等级	LV240	HP	1500000
攻击方式	神曲（全体物理攻击且附加石化效果）、ディヴァインウェーブ（自身周围连续范围物理攻击）、フェアリーヒール（单体HP大回复）、スターフレア（光）、ノア（水）、ロックレイン（地）、サザンクロス（光）、エクスプロード（火）、エンゼルフェザー（全能力强化），防御攻击后星光反击		

对付ガブリエル（强化）的思路和イセリア・クィーン差不多，同样是采用吸血铠战术。不过由于他在攻击方式上与后者有差异，所以在レナ的装备方面建议进行适当的调整，攻击型角色方面无需变更，因为装了“ブラッディアーマー”始终是无敌的。由于“神曲”为物理攻击，这很可能对物理防御较低的レナ造成致命打击，所以这次レナ的铠甲可以换成“バトルスーツ”来强化物防。レナ的饰品方面推荐装备“シルバーリング”和“昂翼天使の腕轮”来吸收光、火属性攻击，至于水属性的ノア由于威力并不大，所以可以不专门采用应对措施。剩下最大的问题就要属地属性的“ロックレイン”了，由于游戏中没有专门令该属性无效的装备，并且该攻击异常强大，即使采用了“リフレクション”来使其伤害减半，レナ也可能有被一击必杀的危险。如果レナ战斗不能的话必须马上复活，并使用“リヴァイヴァルカード”来保证其就算战斗不能也能自动复活，只要能保证这一点，那么要获得战斗胜利也只是时间问题了。ガブリエル（强化）的HP只有イセリア・クィーン的一半不到，所以战斗相对来说耗时要短一些，坚持一下，胜利的曙光就在眼前。



イセリア・クィーン

等级	LV500	HP	3300000
攻击方式	女王乱舞（附加石化效果）、シャドウフレア（暗属性）、メテオスォーム（光属性）、ワードオブデス（即死纹章术），多种物理攻击，防御攻击后星光反击		

采用吸血铠战术时，我方战斗队伍中的成员可基本设置成两类，一类为进攻型、令一类为回复型，甚至更简单的办法是只使用男女主角（战斗中其他同伴死亡后见死不救），只要保持队伍中有足够的回复力量即可。进攻型的角色自然是装备“ブラッディアーマー”，由于其可以令包括异常状态在内的所有敌方攻击无效，因此BOSS的石化攻击可以无视。在武器方面，男主角也可以装备随着HP的减少而增加攻击力的“魔剑レヴァンテイン”，和会不断自动扣血的“ブラッディアーマー”可以说是绝配。回复型角色指的主要就是女主角，由于レナ无法装备“ブラッディアーマー”，所以在铠防具方面要装备“ミラージュローブ”，一来可以令光属性无效，另一方面也可以防御石化状态，饰品方面装备暗属性无效的“トライエンブレム”。レナ的武器可以选择“ファルンホープ”，因为可以使消耗MP减半，节省使用MP回复药的次数。吸血铠战术靠的就是及时的回复，再加上对付这种强力的隐藏BOSS一般要花费较长时间，所以充足的MP回复药是必不可少的。推荐的自然是MP全回复的“マーリンドリンク”，用“マンドレイク”和“ラベンダー”调合而成，可事先复制到20个以备不时之需。咒文方面最好只保留回复的“フェアリーヒール”、“フェアリーライト”，以及提高全能力的“エンゼルフェザー”，其余的就在设定画面中按□键来关闭吧，免得战斗中自动使用无关的咒文打乱了战斗的节奏。另外，在进入战斗之前也可以演奏“祝福の歌”来临时增加我方同伴的各项能力。



准备工作做得差不多后，就可以进入战斗了。实际的战斗其实很没有“技术含量”，由于攻击型角色处于无敌状态，所以只要上前猛抽BOSS即可，回复型角色的回复咒文能够跟得上节奏就行了，还是很保险的。

由于打败イセリア・クィーン得到的经验值不菲，所以战斗中可使用“エクステンドカード”来令获得的经验值变为两倍。另外打败她后有11%的几率掉落“魔剑レヴァンテイン”、45%的几率掉落“昂翼天使の腕轮”，如想提高掉落几率也可以在战斗中使用“ディスカバリーカード”（用アート消费マジックカンバス来制作）。



文 软饼干

乐高玩具是在欧美广受欢迎的著名玩具品牌，乐高玩具的长久热销激发了游戏制作者的灵感，于是以乐高玩具为原型的游戏纷纷登场，系列前作《乐高生化战士》、《乐高星球大战》一经发售就毫无悬念地受到了玩家们的青睐与好评。今天要给玩家介绍的《乐高印地安纳琼斯》是系列第三个以同名电影改编的乐高游戏，该作依旧保持了系列高品质、高游戏性的特点，着实让系列FANS们欣喜不已。而更好的消息就是，《乐高蝙蝠侠》也已经与玩家们见面了，而且传言《乐高哈利波特》也是该系列的计划之作。不管怎么说，笔者还是要感谢“《乐高》系列”，因为该系列改变了电影改编类游戏好卖不好玩的古怪特征。

ACT

乐高印地安纳琼斯 最初的冒险			
Lego Indiana Jones:The Original Adventures			
LucasArts	2008年6月3日	美版	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：10岁以上	

体验琼斯大叔的冒险经历，重温夺宝三部曲的奇妙旅程

系统详尽解析

游戏概况

本作利用乐高积木重现了魔幻电影“《印地安纳琼斯》系列”三部曲，从出场角色到游戏场景都是以大小不一、形状不同的乐高积木构成。主角琼斯大叔的乐高形象塑造得很到位，英气十足的眉宇间弥漫着猥琐的气息，以至于每次看到琼斯那哭笑不得的表情都让人忍俊不禁。影片中的精彩环节都被设计成为关卡，并且在原片的基础上融入更多的幽默元素，比如角色嘴中嘟囔着的火星语以及傻到极点的肢体动作等。本作没有“GAME OVER”的设定，所以不用担心游戏难度的问



题。每名角色都各自拥有4颗红心，红心代表角色的体力。体力消耗完毕后，乐高角色会散架，耐心等待2秒后又会原地复活。死不掉不代表万事大吉，玩家自己控制的角色每散架一次就会撒出很多钱币，丢失过多的钱币会影响过关后的评价。在冒险过程中，玩家除了要操纵琼斯外，还要控制其他2～3名配角，玩家要通过合理的切换操纵来解开关卡中的谜题，琼斯的特技是使用鞭子；女性角色的跳跃能力很强，可以跳到高处拿到道具；小孩角色具有



钻洞的技能，可以钻过矮洞到达洞的另一面；头带印度传统帽子的角色可以到神像前祈祷，以此来解开机关上的诅咒；军官造型的角色可以欺骗门卫，属于闯禁区专用人选。

学院大厅

正式进入游戏后便来到了琼斯博士任教的考古学院，在学院1楼大厅处可以看到墙上挂着3张地图，每张地图代表1部电影，从左至右分别为《法柜奇兵》、《魔宫传奇》和《圣战奇兵》。每张地图中包含有6个小关卡，也就是说不算3个隐藏关卡的话，普通关卡就拥有18关，而且每小关的流程也不短，足够玩家好好玩上几天了。初次游戏时，玩家不能随意选择地图进行游戏，必须按照顺序来逐步开启新地图、新关卡。当然，玩家可以选择已通过的关卡重新进行游戏，进入任务搜寻未发掘的宝藏。另外比较体贴玩家的一点便是，当放大镜移动到关卡上时，会自动显示宝藏、钱币和邮包的收集情况，玩家可以根据这些数据来考虑是否要再次进入挑战。



100%完成游戏的指标

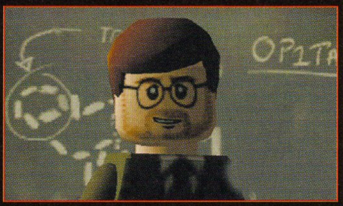
1.宝箱。游戏中拥有18个宝藏，每个宝藏需要收集10个宝箱才可完整拼接出来，每1个小关卡中则分别藏着10个宝箱，也就是说总共有180个宝箱有待发掘。

2.钱币。任务结束后所搜集的钱币数量要达到系统所要求的100%。游戏中的钱币分为4种，铜币为10元，金币为100元，蓝币为1000元，而极为少见的紫色币则为10000元。

3.邮包。在每1个小关卡中都有1个隐藏邮包，获得邮包可以开启各种恶搞或实用的游戏设定。

4.隐藏关。除了要完成普通的18个关卡外，还必须得圆满完成3个隐藏关卡。

5.乐高角色。开启并购买全部乐高角色，其中开启包括《星战》主角Han Solo，该角色的开启方法在后文进行解说。



其他设施

1楼		2楼
图书馆	原创角色造型室	宝藏展览厅
教室	邮件收发室	3个隐藏关入口
放映室	琼斯的房间	

学院1楼的走廊左右两边都有数个房间，每个房间其实就代表一个游戏选项。走廊左边第1间是图书馆，里面可以花钱购买已解锁的乐高角色。左边第2间是教室，在黑板前输入密码可以获得隐藏角色以及开启高级设定。左边第3间是放映室，可以选择观看全部78段游戏过场。走廊右边第1间可通往原创角色造型室，在那里玩家可以自己编辑角色的技能和造型（对应挑选角色界面中的最后两个黑影）。右边第2间是邮件收发室，玩家可以选择购买邮包，另外如果在关卡中找到并将隐藏邮包投入到邮箱中后，就能在这个房间内收到。开启邮包设定的方法是在游戏中暂停，然后将“Extra”设置为“ON”。右边第3间是琼斯的房间，里面有个迷你拼装任务，找齐房间内的5个箱子后，可以获得一把钥匙。



学院2楼是宝藏展览厅，18个陈列展位上展出的就是琼斯在游戏中找到的宝藏。宝藏收集是本作的重要收集项目，当每一大关的6个宝藏全部收集齐后便能打开相应的隐藏关入口。

游戏操作

滑杆	操作角色移动
方向键	操作角色移动
□	攻击
△	角色切换
○	使用工具／调查／动作／投掷
×	跳跃
×、×	大跳（具有翻滚效果）
START	暂停／菜单
SELECT	无效果



主线流程攻略

冒险前的注意事项

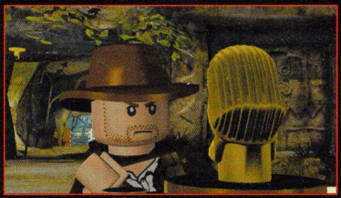
在冒险中，角色们除了拥有普通的跳跃、打击动作外，还可以做出数量繁多的特殊动作，这些动作往往都是解谜的必要手段。琼斯空手状态时按○是使用鞭子进行攻击，犀利的鞭子攻击作用很多，比如把敌人捆住后拉倒或者钩住远处道具等。在解谜过程中，玩家还要经常控制角色来拼装物体，只要看到有一堆跳动着的积木碎片就可上前按住○进行组装，组装完毕后可以获得道具和钱币的奖励。如果看到地面有五彩斑斓的闪光，则表示该地点可以进行挖掘。如果有气泡状的闪光，则表示可以在这里进行跳跃。而发亮的黄色方形木板是只有琼斯才能通过的地点，琼斯可以利用手中的鞭子来做文章。初次进行游戏时，由于具有特技的角色还未获得，所以关卡中的某些地点是无法到达的，玩家可以先把主线任务完成，之后组建好探宝队伍再故地重游。



第一部 法柜奇兵

Part 1 失落的神庙 The Lost Temple

风流倜傥的琼斯大叔首次登场亮相，帅气的装扮、敏捷的身手以及博学的头脑都使其成为当时最出名的寻宝猎人。琼斯一行人在原始丛林里搜寻着宝藏的埋藏地点，与琼斯同行的是一名看起来不是很可靠的助手Satipo。在地形险恶的丛林里找到路确实不太容易，更何况琼斯身边还有个拖后腿的家伙，先抓住藤蔓荡到平台上，再放下绳子让Satipo过来，之后让Satipo挖出桥梁的零件就能过桥了。小心沿路的机关，在石门处挖出把手，安装好把手后往里推，接着踩下露出的机关就能打开石门。在河边制作木筏渡过满是鳄鱼的湖。找到第二道石门，这里需要两人合力拉下垂下的绳子才能打开，相比较那些阴险的机关和巨型蜘蛛还真是轻松。进入洞穴后，爬到上层用箱子压住绿色机关，然后让琼斯分别踩住黄色机关，好让下面的Satipo顺利通过。当琼斯看到NPC角色的完美身手后不禁泪流满面……踩下第三道大门前的深色地砖就能将门开启。通过旋转机关，终于发现了宝藏的位置，接下来可以观看骨灰级寻宝猎人是如何把宝藏从机关上取下来的，整个过程相当猥琐。宝藏虽然拿到了，但同时也触动了机关，整个洞穴开始摇晃坍塌，赶紧原路返回。琼斯大叔凭借着骨灰级玩家的灵活跳动最终还是躲过了滚石陷阱。真是一波未平又起一波，琼斯脱离险境后还没来得及喘口气，就被自己人给打劫了。被抢过程还真搞笑，因为琼斯大叔从口袋里掏出的各种古怪玩意简直让人无语。摆脱掉土著人的追杀，把飞机拼装好后让Jock进行修理，最后琼斯以一个倒栽葱的姿势跃进了飞机坐舱，终于脱险了……



Part 2 深入山脉 Into the Mountains

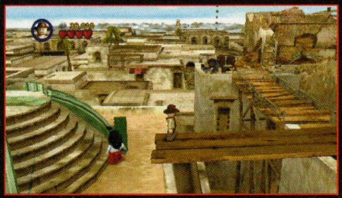
德国人对具有神奇法力的“法柜”虎视耽耽，而作为考古学顶尖高手的琼斯自然就被美国政府所征招，被要求先于德国人找到法柜。琼斯首先赶往尼泊尔找到旧情人Marion，请求她的协助。在酒馆里操纵Marion从跳跃点跳起拉下梯子获得钥匙。干柴烈火的两人正准备上演热恋中男女都会做的事情时，一群德国特工不失时机地冲进了酒馆，这下可惹毛了琼斯。由于特工头目会跑来跑去，所以柜子上的空酒瓶是最好的武器，按○可以进行投掷攻击。之后出现的机枪手也是如法炮制，不过要把酒瓶换成凳子。出酒馆后往右走，中途用火把点燃炸药后获得升降机平台，安装和修理好升降机后继续前进。本关会频繁利用到琼斯的鞭子技能和Marion的高跳技能，琼斯主要负责开路，Marion负责跳上高台拿道具。来到一个大的室内场景中，先打破石像获得钥匙，然后开启机关放下绳子，让Marion攀着墙壁跳到一个可推动平台上，然后琼斯在下面推动形成通路，真可谓是男女搭配，干活不累！在本关最后的场景中，需要骑马踩下升降机开关，接着爬到屋顶获得强力武器——火箭炮。把桥边的箱子炸开，利用散落的零件搭建出木桥。过桥后用火箭炮炸掉挡道的卡车即可过关。





Part 3 危险之城 City of Danger

琼斯和Marion一路逃亡到了法柜的埋藏地——埃及，由于当地已经被德国军队控制，所以只能秘密展开行动。两人在人生地不熟的中东城市里转了半天也没找到一点线索，就连路边的猴子也在嘲笑琼斯，琼斯一怒之下飞了根香蕉过去。这香蕉刚一出手，琼斯就吓出了一身冷汗，因为猴子也不客气地回敬了一把铁扳手……用得到的扳手把升降机修理好。来到下一个街道，发现出口处的大门被锁死了，需要找到两把钥匙来开启。第一把钥匙在高台上，可以利用香蕉战术来讨好猴子。另一把钥匙也在比较高的地方，需要先推动手推车，然后让Marion跳上去拿到钥匙。来到新场景，依旧没啥难点，移开挡住通道的拖车就能通过。两人来到屋顶，把圆型玻璃屋顶上的球推下去撞击木板可以形成通路。在余下的冒险过程中，要经常利用香蕉战术来换取猴子身上的重要道具。琼斯和Marion在大街小巷里闲逛时，一名中东刀客冒了出来，向琼斯收取过路费，一边威胁还一边把大刀舞得虎虎生风，琼斯在欣赏完刀客的精彩表演后赏了他一颗子弹……重新回到广场后，想办法去搞顶军官帽子来，这样就能骗过门卫的法眼。最后修理好停靠着的卡车冲出广场右边的铁门。





Part 4 灵魂之井 The Well of Souls

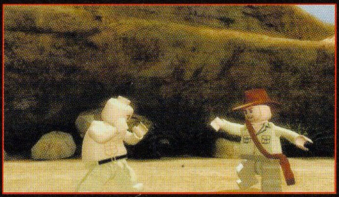
琼斯博士直接前往了金字塔的挖掘现场，他扮装成当地的劳工，终于在一个黑夜里找到了藏有法柜的洞穴。就如电影中那样，琼斯是极度害怕蛇的，而不巧的是洞穴内全是蛇。看到原本神勇无敌的琼斯双手捂眼，双腿发抖的样子还真是好玩，这说明再强的人也是有一些弱点的。只能先控制琼斯把石桥拉出半截来，然后剩下的工作交给Sallah大叔来完成，推动门边两个机关，搭出火堆后点燃，接着两人同时踩机关可开启大门。洞穴内全是机关和毒蛇，大部分时间都要操纵着Sallah大叔。砸烂罐子得到考古书，以此解开壁画谜题。来到有法老像的房间，由于机关作用，阶梯被关闭。要把右边小神像的脑袋按上，阶梯才会出现。把法老的眼睛安装到雕像左侧眼睛内，而右侧眼睛就在本房间内的柱子上，琼斯需要与Sallah大叔配合才能拿到。进入存放法柜的房间，把3个黄色小球镶到墙壁内后发生剧情，德国人拿到法柜后把Marion给丢进了墓穴中，真是太不怜香惜玉了。被困在地穴的两人合作把柱子推倒，进入砸开的缺口寻找新的出路。在即将出墓穴时会遭遇巨蛇，与巨蛇的战斗几乎没什么难度，用附近的火把便能很快搞定它。







Part 5 追击法柜 Pursuing the Ark



追击法柜行动开始，首先把两堆零件放在起重机边的绿格内进行组装，组装完成后开启起重机把重物吊起后压住小平台。接着修理好场景内的铁轨，这样就能通过上层木板来到下个场景。在军营里利用军官帽能骗过门卫。到了飞机场时，琼斯会遭遇德国壮汉的挑战，这家伙仗着自己身强体壮，非要和琼斯来一场肉搏战。所幸这位壮汉的智商几乎等于零，琼斯只需要抱着铁块，那家伙便会毫不胆怯地朝铁块挥上一拳。陆续开来的敌军卡车，需要用飞机上机枪来对付。把卡车打坏后又能拼装出大铁块，继续让壮汉来撞。本关最后是一段非常精彩的追击戏，把卡车上的敌兵干掉后，进入驾驶室夺下卡车，接着快速按×撞击前面的小吉普。

Part 6 法柜天启 opening the Ark



法柜虽然已经被琼斯偷偷运上了货轮，但可恶的德军居然开着潜艇半路截住了货轮，法柜再度落入德国人手中，而琼斯则趁乱潜入了潜艇。在德军潜艇基地内的主要任务就是找出两箱零件摆放到潜艇上的绿格里。第一个箱子很容易找，而第二个箱子需要两人配合才能在2层的基地控制室内找到。拼装好后利用机枪射击墙壁上出现的靶子，这样就能顺着梯子爬到室外。在室外通过架子来到铁栅栏门的另一面，修理好卡车后撞破铁栅栏门。接着来到马圈，骑马返回有个数字“4”的平台处，由于所骑的马是烈马，按×



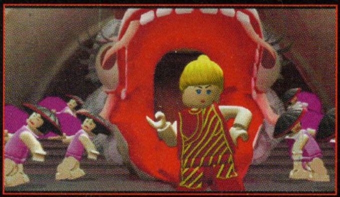
会把琼斯抛到平台上面。两人要利用自身和道具来压住机关，当显示为“4”时，下部的门会打开，在里面拿到火箭炮后把蓝色栅栏门轰开。剧情过后会迎来第一章节的决战，BOSS没啥厉害之处，只是仗着自己逃跑功夫高深以及手下兄弟多。爬到BOSS所在的高台揍他时，他会躲老躲去。最后琼斯击倒他后会发生剧情，法柜里的恶灵把所有睁着眼的人都杀死了，幸亏琼斯和Marion都紧闭着眼睛。法柜最终被琼斯博士运回了博物馆，被永远地封存在仓库中。（仓库中的神秘宝物的数量很恐怖……）

第二部 魔宫传奇

Part 1 迷失上海滩 Shanghai Showdown



琼斯的第二次大冒险拉开帷幕，风流的琼斯在上海某个夜总会里吃喝玩乐，还顺便结识了舞女Willie和小男孩Round。不幸的是，有一伙歹人暗算了琼斯大叔。由于琼斯误喝了毒酒，而解药就在黑手党成员的手中。奄奄一息的琼斯想到了在埃及扔香蕉给猴子的方法，于是便找来名贵珠宝扔给有解药的人，以此来进行交换。脑袋上有标记的人就有解药，当然扔一次还不够，要连续找到4个珠宝才能真正获得解药。解毒后舞厅内会杀出一名无赖，说此人无赖是因为他具有金刚不坏之身。既然打不过就想办法找路开溜，赶



紧找人合作打开龙头装饰，用里面的宝剑把墙壁上挂着的大锣打下来，然后利用大锣把窗户砸破。来到大街上还得找零件来修理汽车，场景中的小洞只有Round可以钻进去。从街道上找回两堆零件后，附近的车库里会出现一群黑手党，解决掉后去车库里拿扳手，修好汽车就杀向飞机场。机库里的飞机是残破的，需要找零件来修理。修理好主引擎后还要想办法启动两个副螺旋桨，驾驶叉车把琼斯抬到螺旋桨前的架子上，用鞭子抽动螺旋桨后就能顺利起飞了。

Part 2 Pankot的秘密 Pankot Secrets



琼斯一行人遭到了飞行员的暗算，幸亏关键时刻用橡皮筏脱险。他们来到一个印度小村落，从村长印度F4口中得知，村里供奉着的安卡拉圣石被偷了，邪恶力量席卷了村子，村里的儿童都被拐走了……任务开始后有两头大象可以利用，骑象可以安全地渡过地上的沼泽。遇到一座破桥时，需要两堆零件，一堆需要骑着大象去拿，而另一堆在蛇谷里，由于琼斯怕蛇，就让Willie去拿吧。中途会经过许多门，第一扇门的钥匙需要用铲子在地里挖到，第二道门的钥匙需要用香蕉来和猴子



交换获得。在城堡大门前，骑着大象踩下就能打开门。琼斯一行人被城堡主人盛情款待，不过被“美味”给折腾得不轻。由于感觉到城堡有古怪，所以琼斯决定晚上进行调查。在室内的探索不算复杂，很快便发现了一个很隐秘的入口。这个秘密洞穴里的机关大致都需要多人来解除，同时琼斯还必须面对最害怕的蛇，找到火把就能保护自己和伙伴。在小密室内，琼斯触动了死亡机关，天花板开始慢慢下降。好好利用两具悬挂着的骷髅，这可是逃离险境的钥匙。

Part 3 卡利神庙 The Temple of Kali



琼斯在阴森森的卡利神庙内展开了探索，开始处的人物雕像其实是个机关，只不过需要两堆零件才能启动。下梯子发现升降机需要一个把手，而把手零件就取材自附近的一个装置，把那个装置推下来摔烂后可以组装出把手。把第一堆零件先运上去。来到木桥对面，让Round钻洞过去拿到第二堆零件。通过人像后会遇到旋转柱阵，这里可以多利用换人技巧，因为NPC爬这些机关是毫不费力的。来到祭坛跟前，需要开启两个开关才能救下Willie来，过程比较简单就不再赘述了。BOSS会在你拉下开关后出场，这个家伙跳来跳去很麻烦，要多换人来包夹他。BOSS快死时就无法去攻击他了，这时琼斯需要一顶印度传统大圆帽，带着这个帽子去小神像处参拜，然后BOSS就会身中诅咒而暴毙。

Part 4 拯救奴隶 Free the Slaves



本段任务只有琼斯和女主角两人合作，需要在复杂的矿坑内找到出路。开始后别急着走，因为道路尽头被阻挡。利用女主角的高跳技能跳上左边的石阶，拼好梯子让琼斯爬上来。拼好滑车开关后利用滑车把原本道路尽头的木板撞破。在下个区域，拨动开关放下笼子可以解救出一名少年奴隶，他会帮忙打开关闭着的大门。在接下来的场景内，琼斯会找到升降机所需的零件，但是零件抱在手上就跳不到木板平台上了，必须得一步一步运送过去，方法就是先把零件放在木板上，然后跳到前一块木板上转身用鞭子把零件钩过来。将零件装到机器上后发现还需要修理，把周围的罐子箱子全砸了便能拿到扳手和一个铲子。本关的大致思路就是砸东西找到实用工具或把手，安装好便能开启通路。关卡最后遭遇猛男BOSS，光靠武力是打不死他的，因为上面有个被诅咒的少年会帮BOSS回复体力。先利用炸药炸开铁栅栏，救出Round，然后操纵Round去找上面的印度少年单挑。等印度少年清醒后再对付BOSS就好办了。用炸弹丢举着石头的BOSS，不久BOSS就会被自己手中的石头压死。



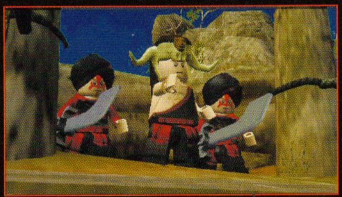
Part 5 矿坑脱险 Escape the Mines



琼斯一行人开始了逃离洞穴的准备，先用炸药把一大堆闪光的材料炸碎，拼装出矿车后还要找扳手把矿车修理好。接着搜集铁轨材料，铁轨修好后把矿车推到升降机处，接着要去高处踩开关，控制琼斯行动，其他伙伴进行配合即可。把矿车推到开关处后便要进入矿车追逐战了，规则很简单，把沿路的灯全部敲绿了，由于灯不全在一条铁轨线上，所以得敲铁轨开关来进行变轨。



Part 6 大桥决战 Battle on the Bridge



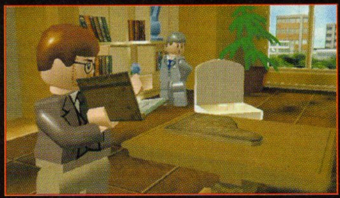
大伙在冲出洞穴时所幸抓住了石壁，但琼斯和Willie他们分开了，这时先要分两头开启机关，然后才能合力爬上悬崖。来到一处有3个神像的地方，这里大门禁闭，需要分别膜拜3个神像才能获得3把开启大门的钥匙。膜拜神像需要佩带印度传统大圆帽，可以从敌人身上获得。进入大门后的跳梅花桩环节并不难，稍加小心便能通过。来到吊桥处展开第二章的最终决战，对付BOSS需要前后夹击，前面的同伴打几下，再切换角色攻击BOSS的背部。消灭杂兵后用大刀砍断吊桥绳子。注意之前要成功攻击到BOSS，不然绳子有黑气保护。恶人最终被惩罚，村子顿时恢复了生机，印度F4们欢声笑语，载歌载舞。（嘟嘟嘟嘟哒哒～）

第三部 圣战奇兵

Part 1 理查德的猎物 The Hunt for Sir Richard



这次德国人又盯上了可以医治百病的圣杯，琼斯博士又要和德国人比速度了。琼斯和助手来到了威尼斯，迎接琼斯的是一位美女博士Elsa。看到有佳人相伴，琼斯心里暗爽不已。操纵Elsa通过绳子上到建筑阳台，通过遮阳棚一路跳过去，拿到钥匙后开启飞跃平台。让手中有考古书的角色开启图书馆的门，进入后首先要收集4堆零件，不难寻找。拼装完毕后让琼斯爬到最高处，用鞭子拉下吊灯就能把地面砸出个缺口。进入下水道后记得拿上一把铲子，可以在水道中挖出一堆零件，组合成电风扇后拉出边上的石头，踩下石头顶部机关后，电风扇会把墙壁上的灰尘吹跑，从而露出壁画机关。在有水的区域内需要双人配合，让Elsa拉住吊着的绳子，然后琼斯利用火炬把墙壁处的蜘蛛网烧了，接着用鞭子拉出机关，前进道路又出现了。在最后一个场景内，只需把两个箱子推到场地上的两个特殊位置即可，然后两人同时踩下箱子上的机关，通过出现的大棺材爬到上层石阶上。游戏后半段会出现BOSS，这家伙会开快艇企图逃跑，快用快艇去追击，撞击BOSS的快艇4次后，BOSS会逃到中间的小岛上。追上去正准备收拾他时，他居然还硬着头皮逃窜。不过不用担心，BOSS最终会停在轮船螺旋桨处，过去好好招呼招呼他。一番料理过后，琼斯也得到了自己老爸的消息。





Part 2 城堡大营救 Castle Rescue

用盔甲摆设上的大剑切断铁索后出现暗道，房间内的德国兵火力很猛，要小心对付。推箱子来垫脚就能爬到窗户外面，利用拼装出的吊车就能触发剧情。琼斯终于找到了自己的老爸，这老爷子和琼斯一样风流猥琐……Elsa 原来是一名德国女军官，父子俩中了美人计，已经被德军捆得严严实实，眼下得想办法逃出火海。打碎杂物拼凑出梯子，遇到两个雕像时，需要找两块盾牌作为踮脚石。来到着火房间的另一侧，

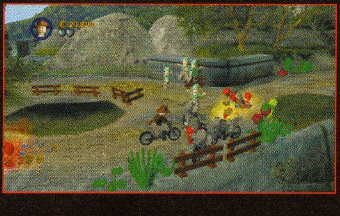


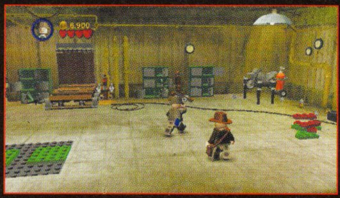


把书架推进去后会出现一个壁画谜题，解开后推动机关就能打开壁炉后的入口。来到德军秘密通讯社内，把这里所有的器材都砸个精光可以获得组装喇叭的零件，开启喇叭把玻璃震碎就能顺利来到房子外了。击毙在附近巡逻的守卫后可以获得钥匙、军官帽，依靠帽子混进武器库拿到火箭炮，以此来炸开关底房间的大门。在最后的房间内，把椅子推到底就会出现一条暗道。

Part 3 摩托大逃亡 Motorcycle Escape

从暗道一路来到德军的装备库内，现在要想办法逃跑，坐船跑？不行，估计还没开出100米，就会被德国人打成筛子。附近有一辆只能坐一个人的二轮摩托，看来还得找一辆摩托车才行。很轻松地收集到两堆零件，琼斯施展自己神速拼图的绝技快速装配好了摩托车。把这些车辆全部修理好以后，让爷俩同时驾驶摩托车压住地上的黄色机关，这样就能开启铁门了。逃亡战开始

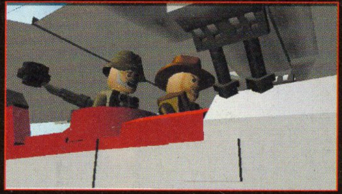




了，半路会遇到德军摩托化部队的追击，而且遇到检查站就只能下车找军官帽才能混过去。来到断桥处后先去找铲子，接着跑到彩色闪光地点挖出梯子，凭借梯子顺利拿到了火箭筒，然后摧毁桥头的探照灯就能搭建出一座桥来。进入基地后，要想办法摧毁3门炮台，利用火箭筒可轻松对付，记得每个炮台要多炸几下。

Part 4 空中小麻烦 Trouble in the Sky

琼斯爷俩偷偷地溜到了飞艇上准备逃出德国，飞艇正准备起飞，德国人又追来了，随即展开了大乱斗。领头的德国军官Vogel很赖皮，居然躲得远远地用椅子丢你，就用空酒瓶来还击吧，最后军官被琼斯一脚

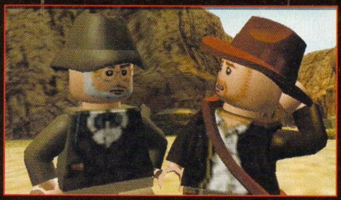




揣出了飞艇，那可怜的家伙居然还哭……飞艇顺利起飞了，不过飞到半路被德国空军勒令返航。爷俩抢下一架双翼飞机开始逃窜，后座的老爷子却用机炮把自己飞机的尾翼给打掉了，真是太搞笑了……两人艰难迫降后，发现飞机已经毁坏得不成样子，只能从飞机残骸上拆些零件下来做出一个吹风机，把两人吹到左侧的区域。爬上一处民居的屋顶搞破坏（强盗啊……），强行拆下大钟并从中获得一个齿轮，用这个齿轮打开右侧的门。在马厩里找到铲子，挖地获得升降机的零件。翻过一座围墙后，德军飞机又会开始轰炸，空中不时会有炸弹掉下来，要注意及时躲避。搭建好一辆汽车后，发现需要扳手来修理，但是扳手却在高处，而修理梯子又必须要3块电池，还真是个麻烦事。电池在3辆拖拉机里，砸坏拖拉机就能看见。在下山的途中，琼斯父子一直都被敌机骚扰着，老爷子灵机一动，想到了用鸽子打飞机的妙方。本关的最后阶段要利用鸽子把讨厌的战斗机打下来，一共要打下3架飞机。

Part 5 沙漠狙击 Desert Ambush

琼斯一行人在半路狙击了德国人的寻宝队伍，但想要先一步找到宝藏还是得花费一番功夫。又要开始寻找零件，一共需要3堆。先把第二辆卡车的轮子砸了，可以获得1堆零件。进木板封闭的洞穴，从里面的二层出来后找到第二堆材料。第三堆材料一个高台上，需要骑马后按×高跳来获得。东拼西凑造出一辆推土机，把场景中央的栅栏给撞开，



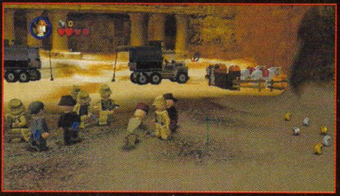


但是还没威风多久就被敌人坦克给掀翻在地。面对Vogel的坦克，需要先引诱坦克炮击钢瓶，利用炸出的碎片制作出地雷，地雷的作用就不用多解释了。一路追击坦克都没什么难点，最后琼斯跳上坦克找德国军官决斗，这家伙会频繁进出坦克舱，武器已经不管用了，就用最原始的办法——拳头来解决战斗吧。

Part 6 格瑞神庙 Temple of the Grail

开场就是多人群殴，好在自己人也不少，打斗场面真是火爆无比。德军会源源不断地从卡车里涌出，把卡车后车厢关上即可。让拿着考古书的角色爬上右边的神庙屋檐，解读左右两边的壁画就能顺利进入神庙。进入后发现下一道门上还缺两个零件，红色零件可通过挖掘获得，而蓝色零件则需要点燃火盆后解除壁画谜题获得。开门遇到同为寻找圣杯的死对头们，坏家伙们为了逼迫琼斯去找圣杯，故意开枪打伤了老爷子，导致老爷子下半身与上半身分离了，真是让人哭笑不得。为了拯救自己老爸，琼斯要面对3大谜题，第一个是“上帝之气”，解除

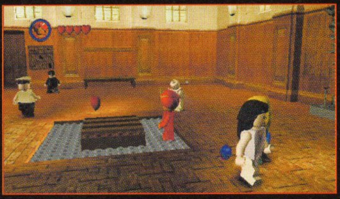




壁画谜题对于身为考古学教授的琼斯来说是小菜一碟。第二个考验是“上帝之名”，是解谜和动作相结合的综合考验。最后的“上帝之路”就更简单了，看似前面桥都断了，但还是大胆往前走吧。终于来到摆放圣杯的祭坛，坏家伙们挑了个最精致的杯子就以为是圣杯，自然是没有好下场。真正的圣杯在最里面的房间内，而圣杯的样子，相信大家都能一眼认出。拿圣杯去取水，治好了老爷子的断腿，老爷子兴奋地背着马狂奔……美女Elsa因为贪心最终与圣杯一起跌入深谷，恶人全都受到了应有的惩罚，英雄们全部安全撤出，真可谓是大圆满的结局。

隐藏要素

在一周目的时候是不可能完美地找出所有隐藏宝藏和角色的，挖掘这些隐藏要素需要再次组队前往才能够顺利找到。在大厅处选择“FREE PLAY”模式后，除了玩家可以自选角色外，系统还会自动组成一支强力探宝队伍，这些角色具有高跳、钻洞、修理、挖掘、考古、祈祷、军官等所有必备技能，是寻宝任务的技术保障。关卡中隐藏的宝箱和邮包的位置并不是很苛刻，有些是直接隐藏在某个角落，有些是必须通过拼装物体或开启机关才会出现，只要把关卡仔细转一遍，同时好好利用角色的技能就一定能找出所有宝藏。



隐藏关卡

本作一共有3个隐藏关卡，入口在学院二层宝藏展览厅内的3个井盖处，当每一大章中的宝藏全部找齐后便会开启相应的隐藏关。第一个隐藏关是讲述琼斯小时候的寻宝故事，该关卡中没有宝藏可以寻找，游戏过程也比较简单，相信这时玩家也已经对解谜很熟悉了，就不再赘述了。第二个隐藏关的任务达成要求比较明了，那就是获得100万元的奖金，尽可以多的破坏物体、拼装物体、修理以及挖掘，不要漏了任何可以获得钱币的方法。第三个隐藏关的任务目标也是获得100万元奖金，这里介绍一个快速获得100万的好方法，那就是切换装备有无限火箭炮的角色持续射击场景最右侧的靶子即可。



隐藏角色

游戏中一共有85名乐高角色，除了最后两个黑影角色是用来自由搭配造型和技能的以外，可以说前83位都是有名有姓的角色。一般游戏完成度达到一定程度，并且隐藏关都已经完成，基本上都可以在图书馆里购买到大部分角色。最后一位隐藏角色是《星战》主角Han Solo，开启他就必须找到隐藏在关卡中的5位“《星战》系列”的著名角色。

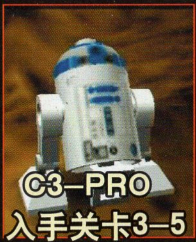




R2-D2
入手关卡1-1



卢克
入手关卡1-2



C3-PRO
入手关卡3-5



秋巴卡
入手关卡1-3



莱亚公主
入手关卡2-4



当初Falcom宣布“《英雄传说 空之轨迹》系列”将推出PSP版的时候，很多人都对此不以为然，认为它应该被移植到机能更强的家用机上。不过当PSP版实际推出后，却获得了各界的一致好评，不仅画面保持了令人满意的水准，新要素方面也颇为丰富。在日本Yahoo的PSP RPG作品满意度排名中，“《空之轨迹》系列”的三款作品分别占据了前三甲，相信这就是对其素质的最有力证明。今年11月27日，Falcom又将把这三部作品的PSP版捆绑在一起以套装的形式发售，游戏才刚开始接受预定，就挤进了日本亚马逊游戏畅销榜的前五位，其人气之高毋庸置疑。经典的作品是值得玩家们仔细回味的，希望我们为你献上的系列完整攻略能让你再次拿起PSP，找回昔日那一个个的美好瞬间。



RPG

英雄传说 空之轨迹FC

英雄传说 空の轨迹FC

Falcom	2006年9月28日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统介绍

操作方法（默认设置）

方向键/滑杆	移动（按住○变为慢速移动）/选择
L/R	旋转视角/翻页
○	确定/对话/调查/放大地图
×	取消/快速跳过对话
□	显示地名/战斗时显示敌人状态
△	快捷功能键，配合方向键使用 **非战斗时：**左为游击士手帐、上为料理手帐、右为魔兽手帐、下为王国地图 **战斗时：**发动S战技，左上右下分别对应从左向右数的4个角色
START	打开主菜单/跳过动画
SELECT	切换地图比例/战斗时开关角色语音

PSP版独有追加要素

1.追加魔兽手帐和地名收集
2.战斗语音
3.通关存档的继承
4.2周目开始追加ハード（难）和ナイトメア（噩梦）难度

菜单解说

按下START可打开主菜单，包括以下项目：

Status	状态，显示角色状态数值、习得技能、所持金钱、游戏时间等
Equip	装备，可在这里更换角色装备
Orbment	导力器设定。可在这里装备、更换结晶回路，查看、使用导力魔法等，详见后述
Items	道具，使用道具，阅读书本等
Tactics	战术，设定队列和S战技
Option	选项，提供一些游戏设定的调整。特别提一下リトライ补正，打开此项后，在Game Over后选择重新进入战斗时，敌人能力会下降
Files	包括保存、读取、删除存档，回到标题画面四项

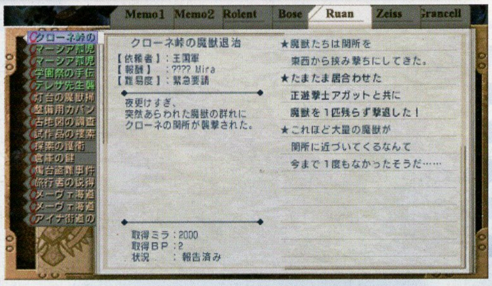
料理系统



本作的料理其实比回复道具更为实用。在各地的酒场、餐馆点菜，或者使用新得到的料理道具就可习得各种料理。习得后可在料理手帐中消费食材制作料理。本作料理分为大皿料理和携带食料两种：前者只能在料理手帐界面制作并立即生效，效果大多较为强力，且对全员有效；后者制作好后作为料理道具留下来，可以随时使用，实用度更高。



游击士任务



游击士任务是"《空之轨迹》系列"前两作中的重要组成部分，各种任务可以在游击士协会中接取，调查各个协会中的揭示板就可以定期发现任务，如在限定期间内完成可得到BP、金钱或道具作为报酬。在碰到同时有主线任务和支线任务的情况时，建议以先完成支线任务为优先，否则很多支线任务很容易过期，等主线任务做完后它们很有可能将无法完成。通过积累完成任务时得到的BP，玩家的准游击士等级会得到提升，每次等级提升时都可以得到相应的奖励。另外，如果满足某些条件玩家还可以得到额外的BP加成，本攻略中为大家列出了获得这些BP加成的办法，不用担心会漏掉。另外，游击士手帐里记载了游戏的大量重要参考情报和游击士任务的状态，经常查看对游戏过程很有帮助。

商店和设施画面

本系列作品战斗胜利时不会直接得到金钱（ミラ），买东西需要的钱除了任务奖励外就要用战斗后得到的セピス来换取。在商店画面能进行这样的兑换。不同地方对不同属性的セピス的汇率有所不同，更要注意セピス还与开封结晶槽和制作结晶回路有关，兑换时要留有余地。

魔兽手帐

即怪物图鉴系统，可以看到不同地区出现的魔兽情报。魔兽的详细情报会根据遇到过、打倒过、装备了“情报”结晶回路打倒过这三种情况而有所区别，只有第三种情况才能得到最完整的魔兽情报。

结晶回路和导力魔法系统

结晶回路（クオーツ）是指使用七耀石（セプチウム）的碎片セピス制作的回路。和魔兽战斗后得到的各种属性的セピス可在导力器公房合成各种结晶回路。当然，在游戏中也存在不能通过合成得到的结晶回路。

导力器由结晶槽和连接线路组成，白色结晶槽可以放入任意属性的结晶回路，而其他颜色就只能放入对应属性的结晶回路（茶色地、蓝色水、红色火、绿色风、黑色时、金色空、银色幻）。初期开封的结晶槽只有中间一个，可在公房中花费相应的セピス来开封，角色的EP上限也会随之增加。把结晶回路装备到导力槽中能提升角色能力，获得附加效果。连接线路是决定角色能使用何种程度的导力魔法（オーバルアーツ）的关键，从中心结晶槽出发的一条线路越长，能设定在一起的结晶回路越多，就能组合成越高级的导力魔法。因此，像奥利皮埃、库洛泽这样的单线角色就能配出非常高级的魔法。导力魔法有地、水、火、风、时、空、幻七种属性。战斗中使用敌人弱点属性的导力魔法自然效果拔群。



设定导力魔法的方法：

1. 从游击士手帐的Memo1中的魔法表调查特定魔法需要的属性值。
2. 从Memo1中的结晶回路表中查询对应属性值的结晶回路。
3. 将必要的结晶回路放到同一条连接线路之中。

S战技

S战技可理解为超必杀，需要事先在战术菜单中设定。当角色的CP在100以上时便可以发动，它的最大魅力还在于可以不受行动顺序的束缚，就算当时没有轮到玩家行动，也可以通过组合快捷键来插入S战技，从而抢到对自己有利的战斗奖励内容，另外也可以防止敌人得到有利奖励。除了利用快捷键来插入外，S战技也可以通过普通的菜单选择来发动，不过这种情况就必须等到角色行动时才可以了。



シャイニングポム的出现地点



シャイニングポム是一种在每章特定地点出现的敌人，回避率极高，属性魔法无效，但经验值和セピス都极多。使用艾斯特尔那种hit多的S战记在セピス增加奖励的回合打倒后可以入手大量的セピス。它们的出现地点如下：

序章	ミルヒ街道	ヴェルテ桥外的地图的中央
第一章	西ボース街道	クローネ山道外的地图中央
第二章	メーヴェ街道	ルーアン市外的地图北部，沙滩附近
第三章	トラット平原道	红莲の塔外的地图中央，水池附近
终章	エルベ周游道	エルベ离宫东边外的地图中央，在一个宝箱附近

战斗系统

本作的战斗采用的是可见式遇敌，角色进入战斗后的行动顺序由我方与敌人接触时的状态来决定。当我方与敌人正面相遇时，进入战斗后的行动顺序按各角色的速度SPD来决定；接触敌人背后进入战斗时我方先制行动，被敌人撞到背后进入战斗则反之。在地图上移动时建议装备结晶回路“鹰目”来增加我方视野，这样就可以更好地判断敌方的出现位置。另外平时也建议装备带有情报功能的结晶回路，这样战斗中按下□键便可查看敌人的HP情况、弱点等，可令战斗轻松不少。游戏过程中有时会有NPC参加战斗，他们的HP在战斗结束后会自动回复，但如果这些NPC角色死亡的话则会立即Game Over。



通常情况下，系列采用的AT战斗系统根据角色采取的行动和SPD值来决定行动顺序，左边有AT条指示我方和敌方的行动顺序，头像的右边会有奖励图标出现，在此时行动就会产生相应的奖励效果：

图标	效果
10 50	HP回复10%、50%
10 50	EP回复10%、50%
10 50	CP回复10、50
	攻击、魔法和回复的效果1.5倍
10 50	攻击和魔法产生的伤害增加10%、50%
	被攻击者掉落セピス

掉落セピス的奖励比较特殊，单次攻击的hit数越多掉落量越大，所以使用多hit的技能可以比较有效率地赚取。敌人如果在这个状态攻击我方，我方的セピス就会减少。

战斗指令

指令	说明
攻击	进行通常攻击，如果指定的目标距离大于角色的移动力+射程，那么就只进行移动
移动	移动到指定位置待机，能比较快地轮到下一次行动，可以用来回避敌人的一些范围攻击
アーツ	使用导力魔法，选择魔法后选择目标或者释放地点，魔法需要经过驱动（咏唱）时间后才能发动，可在AT顺序中看到实际发动的时机
クラフト	战技，每个角色都有各自不同、个性鲜明的的战技。不仅有攻击性的，也有辅助和回复性的战技。发动战技需要消费CP，CP在战斗中进行攻击、受到伤害时会慢慢积累。当CP在100以上时可以使用S战技（Sクラフト），消费全部的CP，在CP200时使用将发挥最大的威力，在BOSS战和对特定敌人时是非常有效的攻击手段
道具	使用回复道具和料理道具
退却	逃跑

通关之后

通关保存完存档之后，读取通关存档可选择继承哪些项目来开始二周目，包括：ミラ和セピス、道具（回复、食材和小说《カーネリア》）、装备和结晶回路（各10个为止，不包括任务关联的）、游击士手帐内容、人物状态（等级和结晶槽开封状态）、难易度。

流程攻略

序章 父、旅立つ



5年前的一天，艾斯尔特（エステル）的父亲卡西乌斯（カシウス）将一位受了伤的男孩约书亚（ヨシュア）带回了家。5年的时光转瞬即逝。这是个特殊的日子，饭后，艾斯特尔拿到了用来帮父亲买《リベール通信》的500ミラ，和约书亚一起踏上了去ロレント市的路，接受最后的考验以成为准游击士。

出家门通过エリーズ街道来到ロレント市，按□可显示具体的地名与方位。进入游击士协会ロレント支部后去2楼找谢拉轧德（シェラザード），听她说明一些基本概念之后，在爱娜（アイナ）那里拿到游击士手帐，去揭示板接最初的任务，前往メルダース工房学习结晶回路和导力魔法的用法。用セピス合成一些结晶回路，进入导力器菜单把“HP1”装备给艾斯特尔，“行动力1”装备给约书亚才能符合谢拉轧德的要求。学习开封结晶槽后，进入地下水道前能得到ティアの药×3和魔兽手帐。

实地研修・宝物の回收

报酬：500ミラ、BP1

地形非常简单，途中的几场战斗有教学。把最里面的宝箱回收之后回到地面上，自动回游击士协会领取报酬。

先去リノン综合商店买《リベール通信》第1号，同时得到料理手帐和第一个料理“メイプルクッキー”。去西北民家2楼的男子レトラ那里拿《カーネリア》第一卷，这套小说关系到主角们的最强武器。向南面回家时被爱娜叫住，镇上的两个孩子去了翡翠の塔还没回来。

子供たちの保护

报酬：1000ミラ、BP3+1

从西北角的出口来到マルガ山道，到达翡翠の塔后上2楼发现孩子们受到了魔兽的袭击，选择“ヨシュアと同时に突入”BP+1。战斗只是3个杂兵，注意保护NPC即可。

任务完成之后，爱娜将一封外国寄来的信交给了艾斯特尔，让她转交给父亲卡西乌斯，回家把《リベール通信》和信交给父亲，卡西乌斯读了信之后感到非常吃惊，临时决定要出门一个月左右，把一些剩下的简单任务交给艾斯特尔和约书亚处理。送别卡西乌斯之后，去游击士协会，揭示板上有两个支线任务可以接，具体可见后面的支线任务攻略。

パーゼル农园の魔兽退治

报酬：1000ミラ、BP1+2

从西方出口来到ミルヒ街道，通过该地图就能到达パーゼル农园。到パーゼル农园之后与东南角的提奥（ティオ）对话，得知魔兽会在晚上袭击农场。进入西南方的家中，剧情过后调查牛小屋、农田和温室之后魔兽出现，从背后接近就可以抓住它并进入战斗，一次就成功BP奖励+2，第二次成功+1，之后无BP奖励。敌人并不强，可轻松取胜。回到游击士协会完成任务。

完成任务的同时接到下一个主线任务：クラウス市长の依赖。揭示板上新增4个支线任务：キノコ狩り、街道灯の交换、药の材料采集、兵士训练。

クラウス市长の依赖

报酬：1500ミラ、BP4

先去东面的ロレント市长邸见到库拉乌斯（クラウス）市长，得知需要从マルガ矿山把七耀石的结晶拿来，得到介绍信之后通过マルガ街道来到マルガ矿山。进入之后先扳下矿车旁的开关到右面，乘上矿车来到电梯处，发现电梯没电之后坐矿车回到出发点，扳下开关坐矿车到达有一个矿工的地方，拿到电梯钥匙后就能坐电梯下去了。往南方前进走过一座桥后在最深处找到矿长，矿长把翠耀石交给艾斯特尔后，突然发生了震动。敌人キラーキャンサー×3突然出现，不过战斗没什么难度。由于魔兽的出现，艾斯特尔和约书亚也加入了救出矿工的作业。进入各个支线通道救出矿工后乘电梯回到地面。

回到市长那里发现市长正在和一位名叫乔瑟特（ジュゼット）的蓝发少女说话，看乔瑟特打扮似乎是ジェニス王立学园的学生。

完成该任务的同时接到下一个主线任务：记者たちの案内。揭示板上新增2个支线任务：子猫の索、エリーズ街道の手配魔兽。

记者たちの案内

报酬：2000ミラ、BP4

先前往旅馆与接待对话，得知记者去了酒场。去酒场与柜台前的男子对话，男子对不是卡西乌斯来接这个任务感到很失望，更是被艾斯特尔一行来代替执行任务这件事吓了一跳，自报家门之后男子也说明了自己的名字叫奈尔（ナイアル），并得知还有一名同行的摄影师因为相机出了问题而去了工房。到了工房找到多罗西（ドロシー），接下来前往目的地翡翠の塔。塔的结构并不复杂，敌人也不强，多罗西有时会给怪物拍照片，附带黑暗效果。建议在上到6F之前拿完宝箱。进入6F后发现有一个巨大的机械装置，约书亚察觉到柱子后面有人，原来是到这里来作研究工作的考古学者阿尔巴（アルバ）教授。谈话中提到太古7大至宝之一的辉く环可能在リベール王国，所以他才到这个最古老的遗迹来调查。和其他人都对话2次之后，再和约书亚对话自动回到ロレント市，去游击士协会报告。

报告的时候发现谢拉轧德也在那里。正当谢拉轧德要强拉约书亚去喝酒的时候，市长冲了进来，原来市长家里竟然遭到了强盗的袭击。

市长邸の强盗事件

报酬：3000ミラ、BP6+5

来到市长家发现那里一片狼藉，保险箱门大开，里面的翠耀石也不见了踪影。开始进行现场调查，调查点主要为：市长房间7处，分别是书架两处、小箱子、翻倒的壶、保险箱、书桌、柜子；从左下的门出去的阳台；最上层阁楼；和リタ、ミレーヌ对话；1楼门口。调查好后和谢拉轧德对话选择“うん、色々と判ったわ”开始询问问题，四个问题答对的话一共能令BP额外+4，答案分别是“金库の中のセプチウム”、“3～4人のグループ”、“2阶のテラスから”、“最近访ねてきた旅行者”。这样一来怀疑对象就集中到了来过市长家的乔瑟特身上。

三人赶往旅馆，但从接待处得知她已经从旅馆退房。去发着场，但售票员表示没有见过穿着ジェニス王立学园校服的人。艾斯特尔突然想起从阁楼中拣到的“セルベの叶”，谢拉轧德记得附近只有ミストヴァルト有这种树。去之前建议买3个防毒的“シルバーピアス”装备上。南下穿过エリーズ街道来到ミストヴァルト，在最深处遇到了乔瑟特和她的跟班，选择“うむ……仕方ないわね”BP+1。乔瑟特会使用回复魔法，应优先击破，3个跟班充其量只是HP多了点的杂兵，不用优先考虑。打败他们后取回翠耀石，正当谢拉轧德要让乔瑟特说明经过的时候，乔瑟特的哥哥基尔（キール）驾驶飞行艇救走了乔瑟特一伙人。对话后自动回到游击士协会结算。

爱娜给了艾斯特尔他们一份正游击士的推荐证明。此时通信器突然响起，不过对方传来的却是一个令艾斯特尔感到震惊的消息——卡西乌斯乘坐的飞行船“リンデ号”在ボース空域下落不明。

第1章 消えた飞行客船

艾斯特尔整理好了出发的行李，准备去ボース调查事件的真相。谢拉轧德也表明了同行的意思。第二天与爱娜说明情况之后，艾斯特尔拉约书亚去了时计台——她母亲去世的地方。离开的时候艾斯特尔下定了决心，一定要找到父亲。揭示板上新增1个支线任务：亲书の配达。

准备就绪后通过ミルヒ街道来到ヴェルテ桥，与在门外巡逻的士兵ハロルド对话获得《カーネリア 2卷》。去房间内从アストン队长那里得到通行证后，往ボース方面移动。到达ボース之后去游击士协会，从路古兰（ルグラン）老人那里得知事件的搜查由军队控制，连协会也无法得知详细情况，就知道似乎与摩尔干（モルガン）将军的阻拦有关。不过ボース的市长委托了让游击士协会独立调查事件，艾斯特尔一行当然接下了这个任务。在南街区的ザイン武器商会可以买到很多好装备。揭示板上新增3个支线任务：山道の魔兽搜索、食材の收集、东ボース街道の手配魔兽。



定期船失踪事件

报酬：6000ミラ、BP5+3

去西门附近的市长家，再去教会，与女佣丽拉（リラ）交谈得知市长在ボース市场视察。去市场看见一名年轻的女性正在与两名商人交谈，她就是市长梅贝尔（メイベル）。在高级餐馆的讨论中，梅贝尔写了一封给摩尔干将军的信，让艾斯特尔一行作为市长的使者去见将军。经过东ボース街道往アイゼンロード方向前进就能到达ハーケン门。与门前的士兵对话得知将军不在，于是去酒场等将军回来。与柜台前的金发男子对话，途中士兵过来传言将军已经来了。此时不要马上去将军那里，回到酒场与靠里面桌子的マルコ对话得到《カーネリア 3卷》。从摩尔干将军那里得知リンデ号仍旧没有被找到。同时空贼团カプア一家（也就是乔瑟特一伙）发出了犯罪声明，向王家要求赎金来赎回人质。说到这里艾斯特尔不小心说漏了嘴，被将军认出是游击士，三人被赶了出去。正当谢拉轧德与摩尔干将军争吵的时候，刚才的金发男子突然出现高歌一曲，化解了紧张气氛。在酒场自我介绍过后，这位名叫奥利皮埃（オリビエ）的青年想和三人一起回ボース，到达ボース后奥利皮埃离队。到游击士协会报告得到的情报。揭示板新增3个支线任务：ベアズクローの调查、霧降り峡谷の手配魔兽、西ボース街道の手配魔兽。另外还有一个隐藏任务琥珀の塔の不审者可以做，详见支线任务解说。

去市长家二楼报告得到的情报，并继续进一步调查。艾斯特尔建议去找奈尔他们获取情报，在居酒屋キルシェ找到烂醉的奈尔，互相交换情报后得知ラヴェンヌ村可能有线索。揭示板新增2个支线任务：护卫の依赖、アンセル新道の手配魔兽。

定期船失踪事件2

沿西ボース街道前往ラヴェンヌ村，在ラヴェンヌ山道遇到了阿甘特（アガット）。去村长家与村长对话得知看到黑影的是一位名叫ルゥイ的小孩，去东南水池的桥上和他对话，得知他在那天晚上在天上看到了两个大小不同的黑影向北面飞去，艾斯特尔一行决定先去北部调查。北上往废坑方向前进，艾斯特尔感觉到从被锁住的入口有微弱的风吹出来，回村子到东侧墓地与村长对话，获得钥匙后进入废坑。穿过废矿之后发现リンデ号和空贼的飞行艇都在。与基尔和4个空贼发生战斗，基尔会使用有黑暗效果的炸弹，战斗后基尔使用烟雾弹逃走。进飞行艇调查叉车、导力机关的控制面板，上2楼调查船长席、操纵席，3楼调查展望室和里面的植物。调查完后出3楼甲板进行推理，“アジトが特殊な场所にあるため”是最佳选项，BP+3。刚出飞行艇发现军队到了这里，众人被误会为与空贼勾结而被关进了大牢。第二天早上，梅贝尔市长来保释了艾斯特尔一行，顺便还保释了奥利皮埃，奥利皮埃为了还这份人情，提出了协助调查的请求，这样他就正式加入了队伍。



从梅贝尔那里得知南街区发生了大规模强盗事件，由于可能和空贼有关，大家决定协助调查。揭示板新增1个支线任务：盗まれた指轮。

南街区の强盗事件

报酬：8000ミラ、BP10

去南街区的各个商店、民家对话。部分民家有士兵在询问所以无法调查，都去过之后在路中间被士官警告，里夏尔（リシャール）大佐让士官们先撤回。然后再去所有的民家调查，从セシル婆婆和クワノ老人那里得知在南侧湖的宿屋有调查的价值。前往ヴァレリア湖畔，在这之前可以先去ボース市场书店旁的リブロ那里拿《カーネリア 4卷》。

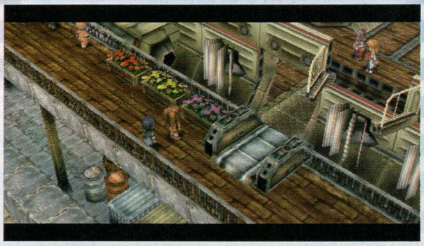
南街区の强盗事件2

通过ボース南出口沿アンセル新道去ヴァレリア湖畔。进入宿屋与卖携带料理的レナード对话，得知ロイド在西南方的水池旁。与ロイド对话得知可疑人物晚上还会来，之后到宿屋登记。开始自由行动，调查水池上的栈桥，回宿屋与接待处的ソフィーナ对话借到钓竿，开始钓鱼。钓好鱼之后去西南方的栈桥与约书亚对话。回去的途中选择“あたしでも读める？”可以得到《实录・百日战役》。回到宿屋后与谢拉轧德和奥利皮埃对话。晚上出去调查西南的栈桥，然后去宿屋2楼的阳台发现基尔和乔瑟特来了，再去西南的栈桥听他们俩的对话。没过多久来了一名戴着面具的男子。谢拉轧德提议先去找基尔他们的空贼艇。

南街区の强盗事件3

出アンセル新道后来到空贼艇停泊的地方，艾斯特尔一行躲在船内来到空贼的老窝。老窝里有不少东西，其中“贵石の指轮”和“黑いノート”是支线任务的必要道具，务必要拿到。后者不在显眼的宝箱里，而是在某房间蓝色小箱子旁的吸尘器里。突入途中关门的房间将和6名空贼战斗，得知人质还在下层。在又一个关闭的房间里与6名空贼战斗后救出人质，却发现卡西乌斯不在其中，原来他在飞行艇离陆前突然下了船。继续向下调查关闭的门进入与カプア一家的战斗，自然要优先干掉会回复魔法的乔瑟特，其他两人都是范围攻击，分开站位能减少不少无谓的伤害。战斗后又被烟雾弹干扰，空贼又逃走了。往上面追一直到飞行艇处，途中有3场对空贼的强制战斗。到达目的地后发现王国军已经在里夏尔的指挥下抓住了カプア一家。回到游击士协会报告。

报告完毕后得到了ボース支部的推荐证明。寄给卡西乌斯的小包里是一台奇怪的导力器。艾斯特尔和约书亚继续往ルーアン赶路，以获得推荐证明顺便调查父亲的下落，而谢拉轧德和奥利皮埃则回到ロレント。



第2章 白き花のマドリガル

通过ボース西出口来到西ボース街道，往クローネ山道方向前进，通过クローネ山道来到关所。与关所内的ゼルスト队长对话后去隔壁房间即可，半夜会有魔兽来袭。

クロ-ネ峠の魔兽退治

报酬：2000ミラ、BP2

敌人是アタックドーベン×5，速度很快，用大范围魔法就可以有效率地消灭它们。



到了早上与セロース副长对话完成通行手续。通过マノリア间道，途中有去バレンヌ灯台的分支路线，与灯台前フォクト老人对话将会发生隐藏任务：灯台の魔兽扫讨。来到マノリア村，去白の木莲亭和炉子旁的レックス对话并购入便当，去西南有一座风车的展望台吃便当。离开展望台时艾斯特尔被一个戴着帽子的小孩撞了一下，游击士纹章被偷走。和杂货店旁的サティ对话得知他是マーシア孤儿院的孩子。经过メーヴェ海道来到マーシア孤儿院，进入孤儿院后发生剧情，最终库洛泽（クローゼ）决定陪艾斯特尔一行一起去ルーアン，游击士纹章也还了回来。途中救下一名男子ジミー，与支线任务古地图の调查有关。到达ルーアン后去游击士协会，得知负责接待的约翰（ジャン）在2楼忙活，决定先在ルーアン市内参观一下。去南街区南侧仓库与门口的ピカロ交谈后返回，路上遇到流氓的骚扰，市长经过也没有什么效果，倒是亮出游击士身分后他们乖乖地逃走了。回到游击士协会进行转属手续。看过吊桥升起之后去旅馆的前台预约房间，库洛泽回了学校。去到旅馆2楼，迪南（デュナン）公爵要求他们让出房间，在管家飞利浦（フィリップ）的诚恳请求下两人同意了要求。回到1楼得知奈尔有空床位，去地下1层他的房间。第二天去游击士协会得知孤儿院的火灾，赶紧前往孤儿院。揭示板新增3个支线任务：试作品の搜索、仓库の键、アイナ街道の手配魔兽。

マ-シア孤儿院の调查

前往孤儿院，对周围进行调查并与刚才两名村民对话。调查完毕后进行推理，选择“何者かによって放火された”BP+2。库洛泽也赶了过来，与她一起去マノリア村的宿屋2楼看望孩子们。市长也到了这里，委托两人找出犯人，秘书基尔巴德（ギルバート）推测是上次那个流氓团伙レイブン干的。选择“仓库にたむろする连中”BP+2。

マ-シア孤儿院の调查2

报酬：3000ミラ、BP5+4

回到ルーアン市，接近吊桥的时候桥升了起来。为了去南街区，必须经过旅馆地下1层来到小船码头。坐船来到仓库区，去东南方的仓库与レイブン团伙战斗，库洛泽正式加入战斗。有名字的三人会复活被打倒的敌人，先集中火力消灭他们。战斗后阿甘特进来教训了レイブン团伙干部。回到游击士协会报告，得知火并不是レイブン团伙放的，阿甘特接下了继续追查犯人的任务。

库洛泽拜托艾斯特尔和约书亚来学院祭帮忙出演戏中的角色，艾斯特尔很高兴地接受了委托。揭示板上新增5个支线任务：整备用カバンの运搬、古地图の调查、探索の护卫、灯台盗难事件、旅行者の说得。注意支线任务在下个主线任务开始之后就会全部过期。

学园祭の手伝い

报酬：3000+2000ミラ、BP5+5

通过メーヴェ海道、ヴィスタ林道来到ジェニス王立学园。去本馆1楼右侧的学园长室对话，在南侧的クラブハウス可以买到一些料理。



进入2楼的学生会室遇到吉尔（ジル）和汉斯（ハンス），艾斯特尔和库洛泽分别出演两名骑士，而约书亚演的竟然是公主。到了正式演出的前一天，戏也已经排练得差不多了。汉斯请大家一起去吃饭，艾斯特尔和库洛泽去学园长室叫吉尔一起去。去之前有3个隐藏任务可以做，最后报酬会加算到主线任务中。找到吉尔后去クラブハウス和约书亚对话。第二天学园祭终于开始，开演之前还有空就到处转转，可以买到不少携带料理。和クラブハウス柜台前的阿尔巴教授对话，选择带他去社会科教室。回到1楼遇见孤儿院的孩子们，约书亚带孩子们去看戏服。艾斯特尔等人到后台得知约书亚去了旧校舍，到旧校舍2楼东侧遇到约书亚。演出最终取得了绝大的好评。学园长把学院祭中筹集的100万ミラ交给了泰蕾萨（テレサ）院长帮助她重建孤儿院。

テレサ先生袭击事件

报酬：10000ミラ、BP10

刚走到メーヴェ海道外不久就听说泰蕾萨院长受到不明人物袭击。先回ルーアン，与坐在桥上的女性对话得到《カーネリア　5卷》，前往マノリア村，去宿屋2楼得知泰蕾萨并没有生命危险，阿甘特也来打探情况并加入队伍。靠基克的协助来到バレンヌ灯台，与明显受到了什么人操纵的レイブン成员战斗，注意他们的实力比上次强化了不少。到第5层发现基尔巴德竟然和可疑的黑衣人在一起，原来他们是为了让市长能在孤儿院所在地建别墅才烧了孤儿院，抢走了钱还把这些事都栽到レイブン一伙身上。与两名黑衣人战斗，他们的攻击力高、速度快，要是我方事先积累了CP的话可以轻松很多，使用S战技一口气就能将他们解决。战斗后黑衣人逃跑，阿甘特前去追捕。第二天前往ルーアン报告情况，前往南街区东的市长家，上2楼与市长对峙，市长恼羞成怒放出了饲养的魔兽。BOSSファンゴ（物防高，魔防低）和ブロンコ（魔防高，物防低）攻击力较高，



由于一只临死前会提升另一只的能力，所以最好一起消灭掉，事先蓄有CP自然可以轻松很多。市长使用古代遗物的力量定住了周围的人，却被黑色导力器所解除。自以为逃脱的市长被王家的高速巡洋舰拦住。众人从约翰那里得知可能在ツァイス地方会有这个黑色导力器的线索，同时也获得了ルーアン支部的推荐证明。

第3章 黑のオ-ブメント

先去ジェニス王立学园的クラブハウス2楼资料室拿《カーネリア　6卷》，然后沿ルーアン南出口的アイナ街道，来到エア＝レッテン。与接待处的士兵对话进行通行手续。到二楼与库洛泽告别，进入カルデア隧道，隧道的支线有一些宝箱。途中遇到一个小女孩受到了魔兽的袭击。战斗之后得知女孩名叫提塔（ティータ），是中央工房的见习生，修好灯后重新向ツァイス前进。来到中央工房，向左走坐电梯上到1楼，和提塔告别后出大门，前往市区的游击士协会。在雾香（キリカ）的协助下完成了转属手续，得到工房长的介绍信以便调查黑色导力器的详细。揭示板上新增2个支线任务：临时司书求む、トラット平原道の手配魔兽。

黑いオ-ブメントの调查

到中央工房和接待处的人对话得到同意后去2楼工房长室，见到马道克（マードック）工房长，他向两人介绍了拉塞尔（ラッセル）博士。ラッセル工房在市区的西南角，去工房2楼后回1楼。实验完毕后，艾斯特尔一行向拉塞尔说明了黑色导力器的事情，晚饭过后的测量实验让整个城镇都陷入了一片黑暗。第二天先去游击士协会报告情况，然后

去中央工房3楼的工作室，得知想尝试用不由导力驱动的机械来切割。去5楼的演算室查找内燃机和汽油的所在地。去B1右侧的地下オーブメント工场与フェイ对话得到汽油。去中央工房所在地东部的ツァイス发着场，与接待处的人对话后飞空船就到了，从グスタフ整备长处得到内燃机。回到中央工房3楼工作室，终于可以开始切割工作了。从马道克那里得知エルモ村的导力泵坏了，接受委托与提塔一起前往。揭示板上新增支线任务：新制品のテスト、运搬车の搜索（完成后进行隐藏任务：运搬车の修理）、新食材の调达、禁烟强化周间、复活爱の使者、リッター街道の手配魔兽。

エルモ温泉のポンプ修理

报酬：3000ミラ、BP5

出南门经过トラット平原道来到エルモ村。先去宿屋从马奥（マオ）婆婆那里借泵房的钥匙，去北侧的泵房提塔开始修理。回到宿屋后得知有一名王都来的女客人到都是魔兽的トラット平原去散步还没有回来。出村后在地图西侧找到受到袭击的多罗西，战斗中注意敌人速度很快，盯上多罗西的话她可挨不了两下就会挂的，用大范围魔法快速解决为上。胜利后回到エルモ村发现泵已经修好了，去泵房找提塔，回到宿屋与马奥婆婆对话，她让大家在这里住一个晚上顺便泡泡温泉。去2楼房间后，回到一楼去泡温泉。第二天告别后回ツァイス。



中央工房の异变

报酬：8000ミラ BP6+8

回到ツァイス后发现中央工房里充满了烟雾，艾斯特尔一行进去救出还在里面的拉塞尔博士。B1～4F每层都有一个发烟筒，每解体一个可以令BP+1，共计+5。电梯无法使用，只能用右边的楼梯。到3F，阿甘特也过来调查骚动，加入了队伍。到5F发现抓走博士的就是上次的黑衣人。下到1楼出门后想要追那些人，却一无所获。军队也接到了通报，封锁了ツァイス地区周围的出入口。去游击士协会从阿尔巴教授口中得知犯人在红莲の塔，提塔也想去结果却被全员否决，伤心地跑出门去。先去ヴォルフ砦入口附近与ブルーノ对话得到《カーネリア 7卷》。到达红莲の塔后立即受到袭击，战斗后选择“黑装束の连中と关系が？”BP+3。塔内构造和之前的两座塔差不多，布满了支线，也有很多宝箱，注意在到达顶层之前回收，几个豪华宝箱都有敌人守护。到达最顶层与3名黑衣人战斗，他们的实力比上次又有大幅强化，攻击力速度都极高，“影缝い”还有一定的一击必杀率，且有一名使用枪械的敌人，事先蓄满CP一口气干掉一个能轻松不少。这场BOSS战比较麻烦，留一个人专门进行范围回复还是有必要的。战斗结束后果然有飞行艇来接应，当众人想趁敌人大意冲上艇去时提塔突然出现，导致敌人成功逃走。回到ツァイス进行报告。



中央工房の异变2

在回去的路上阿甘特因为刚才子弹的毒性而倒在了地上，刚好遇到的仁（ジン）把他背回了中央工房的医务室。由于一般的解毒药没有作用，去找市区东部教会的ビクセン教区长，得知是制作特效药的材料不足。需要的ゼムリア苔在カルデア隧道支路的カルデア钟乳洞中。去游击士协会调查原来的采集记录，由于洞窟中敌人较强所以仁也加入了队伍。去中央工房B1经过カルデア隧道来到カルデア钟乳洞。ゼムリア苔在最西北的深处，所以没有地图也应该能找到。拿之前调整一下装备，以火属性为主，因为之后是BOSS战。敌人是オウサマペングー（火弱）和其他各种企鹅，BOSS的HP有近7000，先把杂兵消灭掉再和它慢慢磨。HP低下时它会回复HP并提升防御力，在这之前就应该连续用S战技一口气将其击破，不然就会更加拖长战斗时间。战斗结束后回ツァイス礼　堂让ビクセン教区长做药，拿到医务室去让阿甘特服下，终于让他脱离了危险。仁有事要去王都，提塔要照顾阿甘特，两人离队。之后前往游击士协会。

由于无法和レイストン要塞取得联系，地区周围的封锁也被解除，众人推测军队内部可能发生了什么事。在多罗西拍的要塞照片里竟然有黑衣人们乘坐的飞行艇。众人决定前往レイストン要塞。揭示板增加支线任务：リッター街道の手配魔兽2。



ラッセル博士の搜索

报酬：15000ミラ、BP10+6

从市区东出口来到リッター街道。沿ソルダート军用路前往レイストン要塞。在门前交涉后终于打开了门，出现的是西德（シード）少佐，对话中的种种迹象表明这里很可疑。到出口自动发生对话并回游击士协会。对话选择“亲卫队がはめられたってこと？”BP+3，阿甘特和提塔也到了协会里，一番讨论后众人决定潜入レイストン要塞。前往ラッセル工房2楼拿感知妨害机，回到协会拿到要塞的概略图，到ツァイス发着场与马道克工房长对话，前往レイストン要塞。

ラッセル博士の搜索2

上顶层与阿甘特和提塔对话后，出甲板发生对话。回到底层正式出发。从发着场向北西的研究栋前进，调查建筑物西侧的窗户发现拉塞尔博士和里夏尔大佐等人都在里面，假面男子叫做罗兰斯（ロランス）。打倒门口的两名特务兵后进入救出博士。脱出时特务兵醒来拉响了警报。向东沿墙壁进入司令部，路上如果没有被敌人发现的话BP+3。向左在地下牢遇到カプア空贼团，重新来到入口处发生剧情，向右走来到尽头遇见西德少佐，他告诉了大家一部分实情：摩尔干将军被软禁，亲卫队被工房事件的伪装所陷害，里夏尔成了军队实质上的最高指挥官。艾斯特尔一行被放走后，拉塞尔博士要求艾斯特尔和约书亚去王都找女王。

终章 王都缭乱

アリシア女王への传言

报酬：20000ミラ BP10+8

雾香给两人预定了去王都的定期船票，还给了ツァイス支部的推荐证明。去发着场，与接待处对话得到两张搭乘券，去搭乘口附近得知定期船要误点很长时间且有盘查，去接待处取消船票。此时可以通过工房B1、カルデア隧道去エア＝レッテン，和在休息所的士兵オッター对话可得到《カーネリア 8卷》。出ツァイス市东门经过リッター街道，去セン



トハイム门。与接待处对话进行通行手续，由于游击士的身分两人被询问，之后在阿尔巴教授的帮助下顺利通过。在去王都之前可以先去グリューネ门，通过キルシェ通り就可以到达，进入后直接上楼梯，出门到城壁走到底部与士兵セルバン对话得到《カーネリア 9卷》。到达王都后去游击士协会进行转属手续，对埃尔南（エルナン）讲述了经过，选项选择"紹介状を握りつぶされちゃう？"BP+1。为了收集情报，向北前往王城。两人从士兵口中得知女王身体不佳的消息，政务代理是迪南公爵，但事实上由辅佐的里夏尔大佐掌握实权。前往东街区的グランアリーナ，从接待处买到票进入会场。去2楼客席观看比赛，迪南公爵在发言中擅自加进了自己的胜利奖励：优胜者可以参加宫中晚餐会。去北侧的准备室和卡尔纳等人交谈，他们一致建议艾斯特尔和约书亚去帮助仁参加武术大会。

アリシア女王への传言2

从埃尔纳那里得知仁可能在居酒屋或者共和国大使馆。去居酒屋里发现奥利皮埃。在东街区南部的大使馆得知仁去了エルベ周游道。从南门出城经过キルシェ通り来到エルベ周游道，在第二张地图的南部遇到受袭的修女，敌人攻击带毒，事先装上"シルバーピアス"，第二场战斗时仁加入队伍。战斗后自动回到王都，仁同意了艾斯特尔和约书亚一起参加武术大会的要求。正愁还缺一人时，奥利皮埃加入了队伍。回到旅馆拿到钥匙去202室睡觉。

アリシア女王への传言3

整理好装备后去グランアリーナ旁的接待处登录。进入后去右边的准备室，与准备室中的所有人对话后比赛开始。对手是レイヴン队，他们的特技和原来一样，就是攻防HP有所强化，レイヴンエリート的攻击力较高但是对所有属性弱，用魔法可以轻松击破，由于根性注入会以HP全满状态复活，最好将所有敌人HP削减到很少时再将他们同时击破。战斗结束后获得"地下水路の鍵A"，回游击士协会报告情况。回到旅馆在接待处遇到奈尔，他请两人去吃饭。揭示板增加支线任务：地下水路西区画の手配魔兽。

アリシア女王への传言4



进入グランアリーナ右边的准备室，这次的对手是クルツ率领的游击士队伍，首先需要击破的是会全员回复+复活的クルツ，不过他的HP和物理防御很高，尽量用魔法和S战技攻击才能较快击破他。其他人在之后慢慢处理应该没有什么大问题。战斗结束后到西街区西南角的リベール通信社2楼，奈尔给出的是情报部3人的资料。选项选择"リシャール大佐"BP+2。回到游击士协会报告得到的情报，并得到"地下水路の鍵B"。刚出门从士兵那里得知今晚宵禁，尽量不要外出。回到自己房间门口听到有奇怪的声音，拿着武器冲进门后发现窗户大开，地上有一封信，信上让两人10点去大圣堂。去大圣堂路上都是巡逻的士兵，被发现就会被送回旅馆，在安全位置存档并观察士兵的巡逻路线就能完美通过这里，一次也没有被发现的情况下到达大圣堂时BP+5。途中去グランセル空港与飞行艇上的ラルフ对话可得到《カーネリア 10卷》。在教堂中，两人见到的是伪装成修女的优丽亚中尉，她请求艾斯特尔和约书亚明天获胜后在晚餐会上和女王接触，这正好与两人的目的不谋而合，优丽亚最后还将给ヒルダ夫人的介绍信交给了两人。揭示板增加支线任务：地下水路东区画の手配魔兽。

アリシア女王への传言5

先去东区与百货店南部的アントン对话，会有一名女子从他面前通过，通过三次之后再和アントン对话得到《カーネリア 11卷》。最好跟着女子一起走，第三次她会在到达之前停住不动，和她对话后才会走过去。去グランアリーナ，开赛前与观众席上的人对话。回到准备室，装备防止气绝的"フェザーブローチ"。对手是罗兰斯少尉和3名特务兵，特务兵的能力没有太大变化，使用大范围魔法将他们的HP削减到30%左右就可以用范围、全体的S战技来个一网打尽。如果他们分得很散的话就比较难缠了，要是他们被单独击败还会使用"セラスの药"来复活。罗兰斯少尉比较强，特技"破碎剑"攻击力很高还带气绝效果，HP到一半左右会变出分身（全属性弱，物理防御低），其他倒也没什么特殊的，注意回复即可。战斗结束后奥利皮埃因为私自参加武术大会而被缪拉（ミュラー）带了回去。去グランセル城，和各个房间的人对话，向右上来到空中庭院，在女王宫前遇到ヒルダ夫人，她建议晚餐会结束后再来这里尝试和女王会面。回到自己的房间，晚餐会开始。晚餐会上里夏尔宣布了一件惊人的事情：女王退位，迪南公爵继位。

アリシア女王への传言6

走到大厅遇到里夏尔大佐。前往刚才的女佣准备室，换衣服前往女王宫。到女王宫2楼终于见到了阿里西亚（アリシア）女王，将事情传达给了她，女王委托艾斯特尔一行救出被情报部囚禁的人。回自己的房间的途中被卡诺奈（カノーネ）大尉撞见，幸亏仁以出色的演技而蒙混过关。2人将女王的委托告诉了仁，他爽快地答应协助。

人质解放作战

报酬：20000ミラ、BP10+4

为了本次作战而集结人手。全部11卷《カーネリア》收齐的话可以去西区咖啡店バラル的店主处对话，选择交换艾斯特尔或约书亚的最强武器。先去找4位游击士，グラッツ在居酒屋，カルナ在武器商店2楼，クルツ在旅馆2楼，アネラス在百货店。然后去リベール通信社2楼，但是奈尔并不在，选项"誰かに呼び出された"BP+2，"クローディア姫の縁談について"BP+2。去大圣堂东南房间找カラント大司教得知优丽亚中尉已经不在这里。回游击士协会报告集结情况，讨论作战计划。解散自由行动时记得补充道具和整理装备，回到游击士协会和埃尔南对话后正式出发。

人质解放作战2



来到エルベ离宫后，西行出门进入从南往北数第三个房间救出执事レイモンド。前往正北方大门发现打不开，和执事对话得知展示室有备用钥匙。展示室是顶端三个门最右边那个房间，调查最里面的壶得到钥匙。开门进入后将和两名重装特务兵交战，他们攻击力很高且范围不小，防御和HP也较高，所以队列要设成分散且注意回复。正当情报部的残党拿人质威胁的时候，谢拉轧德和奥利皮埃的出现化解了危机。

女王陛下救出作战

报酬：20000ミラ、BP10+5

作战会议结束后，先操作约书亚一行去东街区的地下水路。地图东南方的楼梯标志就是现在所在的楼梯，"＝"号处是隐藏道路，按照地图走即可。调查那里的墙壁就会打开隐藏道路，向最北方的楼梯标志前

进。到达后选择“正午まで待机する”后切换到艾斯特尔一行的飞行艇，此时可以补充一些道具。再次切换到约书亚一行，从东南角的楼梯上去发生战斗，约书亚打开城门，亲卫队和游击士们冲入城内。

女王陛下救出作战2

再次切换到艾斯特尔，与卡诺奈大尉和两名特务兵战斗。特务兵会用复活药，应优先消灭，卡诺奈大尉没什么厉害的攻击方式，咏唱时用谢拉轧德的特技取消掉即可。前进途中不断有敌人出现，注意CP的积累。进入女王宫后与迪南公爵和一些特务兵战斗，只消灭特务兵结束战斗的话BP+2。去女王房间的阳台，罗兰斯少尉出现。与他的战斗就算输了剧情也会继续，赢的话BP+3。想要战胜他首先级别必须高，战斗受到伤害就要回复，他开始咏唱就要用特技取消，封魔对他是无效的，不过因为他速度超快，很有可能无法取消，好不容易削减的HP就会被完全回复，这里就需要一点运气了。如果能将他的HP削减到一半以下，且有足够的CP就能一口气使用S战技打败他。成功救出女王后众人前往地下。

辉く环

报酬：BP12



大家来到了封印区画，这里是古代文明的遗迹。选择除了艾斯特尔和约书亚之外的两个同伴参加战斗。所有含有各角色最强武器、强力装备的宝箱都有敌人，其中フォトンジャッジ的物理防御较高，而且会使用“AAキャンセル”来打消魔法。第三层会遇到卡诺奈大尉和两架ガンドール，看似很威猛，其实还没有宝箱里出现的一堆敌人强，只是HP和防御较高而已，反而是ガンドール召唤出来的ドゥームM型的大范围自爆比较有威胁。打败她之后这里成为中继点，可以回复、买东西、更换同伴等等。再下2层到回复点之后就是最终BOSS4连战。

里夏尔为了让里贝尔这个和平的小国成为军事大国，不惜获得辉く环的力量，与众人展开了激战。第一场对里夏尔和两台フォトンジャッジ。后者的特性上面已经说过，这里的强化了一点，会使用大范围300点左右伤害的攻击。里夏尔的攻击力并不太高，也没有什么恶心的特殊攻击，要扛住他的S战技保持HP1500以上即可。这里也没有什么必须要用CP的地方，积攒给下一场战斗吧。战斗后HP、EP全回复。

福音导力器发动，整个遗迹的导力都陷入了瘫痪，辉く环的第一层封印被解开，环的守护者トロイメライ启动。第二场对トロイメライ、



ボソープR（物理弱）和ボソープL（魔法弱）。由于ボソープL会回复各个部分的HP，应先集中用魔法灭掉它，然后用物理攻击灭掉ボソープR，咏唱就用特技打断。トロイメライ的腹部激光是攻击力最高的一招，大约1300左右伤害，要么在准备期间躲开，要么使用“アースウォール”硬扛，就算被打中也只要及时回复即可，所以几乎没有任何威胁，之后用魔法在远处狂轰滥炸即可。

第三场对变形后的トロイメライ，他HP在13000以上的时候会用“AAキャンセル”打消我方咏唱中的魔法且伤害较大，放魔法的时候注意行动顺序。召唤的アポストールアルファ和アポストールベータ没有必要特意去打，因为打了也还会再次招出来。最强力的“デスレイジ”伤害在2500以上，除非我方角色已经很高级别，不然不加防御或者“アースウォール”肯定会被一击必杀，不过好在这只是单体攻击，复活即可。当HP在5000以下时它腹部激光会无法使用，追加全体攻击“ジェノサイド”，不过攻击力不是很高。在腹部激光或者“ジェノサイド”释放完毕后他的会防御力下降，这是用S战技猛攻的好机会。

正当众人精疲力竭，以为已经打倒了トロイメライ的时候，它又站了以来，向众人袭来的瞬间，里夏尔挡住了攻击，但是他手上的剑还是撑不住トロイメライ的力量，最后卡西乌斯出人意料地出现仅用一击就将トロイメライ的右臂砍断。

第四场就是个过场，大家的CP槽全满，连发S战技秒杀トロイメライ即可。

卡西乌斯和大家寒暄之后，外面军队的压阵也已经被摩尔干将军和西德少佐控制住退了回去，就这样由情报部发动的政变落下了帷幕。

一周后，艾斯特尔和约书亚在游击士协会获得了正游击士的资格，卡西乌斯也决定重新回到军队去整顿军容。别急着去触发通关事件，因为此时揭示板上还会出现最后一个分支任务：帝国大使馆の依赖。各处都转过之后，去东区百货店北面的长凳处就会迎来本作的结局了。



全支线任务一览

注：任务中的额外奖励BP不仅关系到准游击士等级的提升速度，还会影响《SC》继承本作存档时的结果，向着完美努力吧！

序章 父、旅立つ

光る石の探索

报酬：30ミラ、BP2、ドリルミートボール×5

和メルダース工房后门的カレル对话，调查リノン综合商店门前的排水沟，去地下水道深处得到クオーツの欠片，回去和カレル对话即可。

ミルヒ街道の手配魔兽

报酬：600ミラ、BP3

从西门来到ミルヒ街道，往ヴェルテ桥・关所方向前进3张地图就能遇到。事先装备火属性结晶回路，咏唱“ファイアボルト”就能很轻松打败它，注意击破时的自爆攻击。

キノコ狩り

报酬：700ミラ、BP3

去ロレント发着场与オーヴィッド对话。去マルガ山道，往マルガ矿山方面前进，到如图所示的地方调查宝箱旁的草丛得到“ホタル茸”。回去再与オーヴィッド对话即可。



街道灯の交换

报酬：600ミラ、BP3+1、妨害2

与メルダース工房里的フライディ对话。ミルヒ街道第二张地图靠近ヴェルテ桥・关所方面出口的那盏灯就是修理对象。选项“魔兽はあたしにまかせて！”则BP+1，选“魔兽はヨシュアにお任せ！”并没有输错密码（544818）的话也是BP+1，输错则没有BP奖励。战斗结束后回去与フライディ对话即可。

药の材料采集

报酬：250ミラ、BP3



需要收集“魔兽の羽”和“ベアズクロー”，前者可以去周围街道上打赤茶玉虫获得。“ベアズクロー”位于ミストヴァルト，南下穿过エリーズ街道才能到达。敌人等级较高，刚接到任务就去的时候建议购买防毒饰品。进入ミストヴァルト后向东北方向前进可以看到一个装有“ティアの药”的宝箱，宝箱北边不远处就能采到“ベアズクロー”。最后回到ロレント礼拜堂与デバイン教区长对话即可。

兵士训练

报酬：500+200ミラ、BP3+2

通过ミルヒ街道来到ヴェルテ桥，与屋内的アストン队长对话。接受任务后与两名王国军兵士战斗，获胜时可得到额外奖励。

子猫の搜索

报酬：500ミラ、BP2

在居酒屋アーベント东门外的イーダ处得知小猫アリル走失了。在旅馆的西侧、游击士协会门口、时计塔附近、礼拜堂内可以看到小猫，然后在礼拜堂2楼抓到小猫完成任务。

エリーズ街道の手配魔兽

报酬：1000ミラ、BP4

南下エリーズ街道就能遇到。敌人的攻击力较高，蓄好CP用S战技一口气解决吧。

第1章 消えた飞行客船

亲书の配达

报酬：800ミラ、BP2

去ロレント礼拜堂デバイン教区长处接受任务得到“教区长の亲书”，到达ボース市之后去ボース礼拜堂把它交给ホルス教区长即可。

山道の魔兽　索

报酬：1500ミラ、BP4

从西ボース街道、ラヴェンヌ山道来到ラヴェンヌ村。去村长家里与村长交谈，得知详情后从北侧出口来到ラヴェンヌ山道，向西行，切换地图之后再向西不久就能遇到目标。敌人物防很高，用魔法攻击就能轻松击败它。回村子报告后完成任务。

食材の收集

报酬：800ミラ、BP3、王国风オムレツ的菜谱

需要收集5个“魔兽の鸟肉”，在アイゼンロード有很多鸟型的敌人会掉，梅贝尔市长给了委托信后就能前去收集，收集齐后交给レストラン・アンテローゼ厨房中的グルナ即可。

东ボース街道の手配魔兽

报酬：1000ミラ、BP4

具体位置在雾降り峡谷方面和ボース方面分支的南面。敌人物攻物防都很高，除了用S战技外，建议使用风、土属性的魔法。

ベアズクローの调查

报酬：1000ミラ、BP4



ベアズクロー的具体位置在下个任务魔兽身后的小道里。交给ボース市场的スペンス老人后完成任务。

雾降り峡谷の手配魔兽

报酬：2000ミラ、BP5

通过东ボース街道来到雾降り峡谷，向西侧分支前进就能遇到。敌人只会咏唱魔法，用谢拉轧德的特技配合妨害系的结晶回路可以安全地打断敌人咏唱。由于敌人会自爆，建议在远处用对应属性的魔法做为主攻手段。

西ボース街道の手配魔兽

报酬：1200ミラ、BP4

沿西ボース街道往クローネ山道方向前进就能在路边遇到。サンダークエイク（土弱）会使用全体攻击，使用土属性魔法攻击并事先蓄一些CP可以轻松不少。

隐藏任务　琥珀の塔の不审者

报酬：2000ミラ、BP4

隐藏任务不会在揭示板上出现。沿アンセル新道到达琥珀の塔，塔内敌人并不强。打开特殊宝箱前建议存档，并让一名角色装备“琥耀石の护符”。守护宝箱的ラバートラッパー会自爆，使用高级土魔法，攻防兼具。在5F救下阿尔巴教授后把他护卫到入口任务完成。



护卫の依赖

报酬：1000+200ミラ、BP4+1

在フリーデンホテル与ハルト对话。去ボース西出口与ハルト对话任务开始。向クローネ山道前进，途经吊桥的时候被前后夹击，选择“正面突破ね！”是与ヒツジン×4的2连战且能获得额外奖励。护卫目标到クローネ关所任务完成。

アンセル新道の手配魔兽

沿アンセル新道向ヴァレリア湖畔前进就能遇到，用火属性魔法可以轻松全灭敌人。

隐藏任务　盗まれた指轮

报酬：2000ミラ、BP3

把在空贼老窝里得到的“贵石の指轮”交给ボース南街区东部民家的ラーナ即可。

隐藏任务　黒いノート

报酬：2000ミラ、BP5

把在空贼老窝里得到的“黒いノート”交给ハーケン门地下牢房前的卫兵即可。

第2章 白き花のマドリガル

隐藏任务 灯台の魔兽扫讨
报酬：1500ミラ、BP4

与バレンヌ灯台前的フォクト老人对话后发生。敌人速度较快，建议以先制攻击开始战斗。

メ-ヴェ海道の手配魔兽
报酬：1500ミラ、BP4

在去ルーアン的必经之路上。敌人水弱，用水属性魔法可轻松全灭这些敌人。

试作品の搜索
报酬：1000ミラ、BP3、攻击2

在任务"アイナ街道の手配魔兽"中打败敌人可得到"试・零式导力铳"，将其交给ルーアン市ジョアン武器商会2楼的カルノー即可。

仓库の键
报酬：1000ミラ、BP2



与ルーアン市南街区西部的ハーグ对话。在如图所示的地方调查发现水中有发光的东西，去酒场2楼调查鱼竿，与1楼老板对话借鱼竿，去发光的地方把钥匙钓上来，交给ハーグ后任务完成。记得把鱼竿还给老板。

アイナ街道の手配魔兽
报酬：1500ミラ、BP4

敌人在アイナ街道紺碧の塔方向，事先装备防冻饰品。初期敌人会反射物理攻击，还会叫来ミントポム，用魔法应战吧。ミントポム咏唱ダイヤモンドダスト时，尽快消灭掉它或者移动到范围外，不然会受到很大的伤害。

整备用カバンの运搬
报酬：1000ミラ、BP4、作业用ヘルメット、斗魂はちまき

去导力工房与前台的人对话接下任务。把东西拿到バレンヌ灯台与老人对话即可完成任务。这个任务里还能得到一些道具：与餐馆里的プレミオ对话得到"アゼリア・ロゼ"，交给老人可得到作业用"ヘルメット"。在マノリア村杂货店买辛口アンチョビ，交给老人可得到"斗魂はちまき"。

古地图の调查
报酬：1000+1000ミラ、BP3+2、スカルダガー



去メーヴェ海道如图所示（从北部的水边小路走）的地方找到"海図の切れ端"和"スカルダガー"，交给ルーアン礼拜堂中的ジミー即可。如果之前救过他还能得到额外奖励。

探索の护卫
报酬：1500ミラ、BP5

与マノリア村北侧出口附近的アメリア对话。去クローネ山道，途中遇到受到袭击的オーヴィッド，敌人用水魔法可以轻松击破。战斗后带オーヴィッド回到マノリア村完成任务。

灯台盗难事件
报酬：5000ミラ、BP7



去ルーアン南街区东口的ルーアン市长邸，与基尔巴德对话接下任务。根据怪盗的提示，调查北街区南西的灯台、餐馆2楼轮盘赌的转盘、ルーアン发着场中如图所示的车辆，最后去南街区西部调查起重机。完成"仓库の键"（见前文）这个任务后，与西面的ハーグ对话，剧情后本任务完成。

旅行者の说得
报酬：1000ミラ、BP3+2

沿アイナ街道来到エアーレッテン・关所，进入后去2楼接受任务。去1楼客室，分别选择"阁下、お迎えに参りました"、"市长邸からです"、"ええ！こんな粗末な所に……"和"あ、阁下の足下に……"可获得额外奖励。

学园祭隐藏任务 旧校舎の魔兽退治
报酬：1000ミラ、BP3

通过王立学园・里道来到旧校舍，进入后消灭里面的4组敌人完成任务，建议事先装备防毒饰品。

学园祭隐藏任务：校庭の饰り付け
报酬：500ミラ、BP1

与本馆旁的パークス对话接受任务。需要装饰的地方一共三处：男子寮的门口、本馆和クラブハウス之间、讲堂入口的右侧。

学园祭隐藏任务：研究资料の收集
报酬：500ミラ、BP1

去クラブハウス2楼的资料室与ロジック对话。上卷在旁边的男子ロッカー房间里，中卷在本馆职员室里，下卷在男子寮1楼的房间里。找到后再去对话即可。

メ-ヴェ海道の手配魔兽2
报酬：2000ミラ、BP5

流程中肯定会遇到。基本上都是水弱的敌人，推荐用范围水属性魔法攻击。

第3章 黒のオ-ブメント

临时司书求む
报酬：250ミラ、BP3

与中央工房2楼资料室的コンスタンツェ对话接受任务。3楼设计室得到《结晶光学论集》，4楼医务室得到《猫语日常会话入门》，实验室得到《明日の料理》，回去对话完成任务并接到隐藏任务。

隐藏任务 临时司书の残业

报酬：500ミラ、BP3



经过トラット平原道来到エルモ村，在宿屋如图所示的地方找到《エルベキツツキの生态》，回去和コンスタンツェ对话完成任务并继续接到新的隐藏任务。

隐藏任务 续·临时司书の残业

报酬：1000ミラ、BP4

去トラット平原道往ヴォルフ砦方向前进一张地图，去地图上没有地名的那个出口，可以看到圆环状的石头，调查中间得到《ハーツ少年の冒险・下》，回去和コンスタンツェ对话完成任务并继续接到隐藏任务。

隐藏任务 续々·临时司书の残业

报酬：2000ミラ、BP4、妨害3

从ツァイス东门通过リッター街道来到セントハイム门，调查3楼的桶得到《31本の丝杉》和“妨害3”。回去和コンスタンツェ对话可完成全部关联任务。

トラット平原道の手配魔兽



报酬：1500ミラ、BP4

经过トラット平原道往ヴォルフ砦方向前进就能遇到。敌人HP很多，没有弱点，攻击力一般。

新制品のテスト

报酬：2000ミラ、BP4+2、ストレガー-α、ストレガー-β

从中央工房4楼实验室得到“ストレガー-α”，装备后去3个或3个以上的如下地点：エアーレッテン・关所、エルモ村、レイストン要塞、セントハイム门、ヴォルフ砦，回来对话即可完成任务。去4个或以上的地方则能获得额外奖励。

运搬车の搜索

报酬：1000ミラ、BP4

去トラット平原道往ヴォルフ砦方向前进一张地图，西南角可以看到一辆车，对话后遭到袭击，敌人全属性弱，当它们聚集在一起时用两个大范围魔法就能全灭。完成后接到下个任务。

隐藏任务 运搬车の修理

报酬：1500ミラ、BP5

和中央工房3楼设计室的プロメテ对话。去5楼演算室调查运搬车这个项目得知在地下工厂搬入口，去B1外面和ルーディ对话得到“驱动オーブメント”，最后回到上个任务中的地方对话即可。

新食材の调达

报酬：1000ミラ、BP3

从中央工房4楼实验室的温室里得到“にがトマト”，与市区居酒屋フォーゲル里的ベン对话选择给他看食材即可。

禁烟强化周间

报酬：2000ミラ、BP4

与中央工房4楼医务室ミリアム对话后，给一旁的小猫新鲜ミルク（没有的话去商店买）就会跟着大家走，进入2楼工房长室，调查里面的门，从旁边的桌子上拿到钥匙后进入调查得到烟草，任务完成。

复活爱の使者

报酬：2000ミラ、BP2+4

经过トラット平原道来到ヴォルフ砦，与大门前的士兵ブラム对话得到“フェイへの手纸”和用来买礼物的钱，回到ツァイス的道具店买礼物，根据不同礼物会有不同BP加成，最高+4的是“もこもこニット帽”。最后去中央工房B1的地下オーブメント工场把信和礼物交给フェイ即可。

リッター街道の手配魔兽

魔兽位于リッター街道第二张地图的中间，记得事先装备防毒饰品。敌人攻击都带毒，风火属性弱，用相应大范围魔法就能迅速消灭。

リッター街道の手配魔兽2

报酬：3000ミラ、BP6

流程中必定会遇到。ソリッドドーザー的攻击会延迟我方的行动，应优先消灭。ブラディセイバー（水风弱）会吸血，击破后还会提升其他魔兽的能力，建议最后再打。配置水风系大范围魔法能较有效率地输出伤害。

终章 王都缭乱

地下水路西区画の手配魔兽

报酬：3000ミラ、BP8

去西街区西南角的地下水路，向北前进就能遇到，敌人全属性弱但普通攻击带有一定几率的即死效果，用大范围魔法一口气消灭掉比较好。

地下水路东区画の手配魔兽

报酬：3000ミラ、BP8

去东街区东北角的地下水路，用火魔法对付敌人可以轻松取胜，也可装备防冻饰品以抵抗它的特殊攻击。

帝国大使馆の依赖

报酬：2000ミラ、BP3



女王生日庆典开始之后，去グランセル城2楼右边尽头的谈话室与奥利皮埃对话，回游击士协会调查揭示板发现这个任务，回来再和奥利皮埃对话即可完成。



文 qyqgpower

RPG	英雄传说 空之轨迹SC		
	英雄传说 空の轨迹SC		
	Falcom	2007年9月27日	日版	1人
	6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上

系统介绍

注：由于本作系统与前作非常接近，所以与前作相同的部分这里不再重复介绍

与前作的不同&追加要素

本作的操作方法与前作基本相同，另增加了△键的两个快捷方式：L键为钓鱼手帐、R键为使用剧情道具。相比PC版的追加要素中，除了与前作类似的语音、魔兽手帐和难度追加之外，最终迷宫可选角色也有了增加，PC版中无法加入的缪拉（ミュラー）和优丽亚（ユリア）可在最终章中加入我方队伍。

结晶回路（クオーツ）和导力魔法（オーバルアーツ）系统与前作类似，不过本作开始所有的结晶槽就已经全部开封，代替开封系统的是结晶槽的等级系统，强化后可以放入LV2和LV3的结晶回路，EP上限也会同时增加。



本作的料理系统基本和前作一样，还给每道料理都配上了图。追加的攻击食料可在战斗中扔向敌人造成伤害和特殊效果，直接加成在STR上的特性使攻击食料非常强力，对难缠的敌人使用可以事半功倍。攻击食料只能从宝箱和某些角色那里得到，第一次得到时自动习得。

连锁战技（チェインクラフト）

本作新增的系统，可令2～4人一起发动战技，越在后面发动的角色能得到越多的补正效果，但也要消耗越多的CP，因此在最后选择攻击力较强的角色能造成更大的伤害。发动时敌人必须在参加连锁战技的所有同伴的射程内，AT奖励则只计算初始发动者回合的效果，例如初始发动者回合是Critical奖励，那么连锁战技中全员给敌人的伤害都将是1.5倍。虽然连锁战技的攻击力较高，但会消耗所有参与者的行动机会，从而导致下次行动大幅度延迟，BOSS战时慎用。



连锁战技加成情况

	第一人	第二人	第三人	第四人
必要CP	20	30	40	50
攻击力	×1.0	×1.1	×1.2	×1.3
攻击范围	无加成	+1	+2	+3

继承前作记录



如果记忆棒中存有前作《英雄传说 空之轨迹FC》击破最终BOSS后的记录，开始新游戏后会询问是否读取前作记录，读取后发生以下变化：

1.开始等级变化，前作等级在35～40时直接继承，低于35时等级固定为35，高于40时等级固定为40。

2.初期道具将会根据前作中获得的BP进行奖励，前作获得全部368点BP时，奖励道具是"グローブギア"、"アセラスの药"、"土坛场マペット"和结晶回路"幸运"。

3.本作任务中获得的道具将会增加。

4.部分NPC对话发生变化。

钓鱼

钓鱼系统是本作新增的要素，得到钓鱼竿和诱饵之后就可以在整个リベール王国各处的钓鱼点（水面出现波纹的地方）垂钓，钓上鱼的同时可获得セピス、道具等。钓鱼的操作很简单，在出现红色感叹号的瞬间（注意听音效，等感叹号完全出现就晚了）按○就可以钓上来。不同钓竿有不同效果，能使用的诱饵也不一样，当然钓上来的鱼也不同。钓鱼手帐会自动记录与钓鱼相关的所有信息，是钓鱼生活中不可缺少的参考资料。



全钓竿入手方法

钓竿	入手方法
ブログレロッド	第1章开头在定期船中与ロイド对话获得
マリンスター	第1章在赌场用代币换得
ビスキスハート	第2章ツァイス市到トラット平原第一张地图的宝箱里
竹竿	第3章去グランセル北街区西北的民家与ノーチェ对话获得
刚竿トライデント	第4章支线任务"钓り场探访"报酬
レイクロードⅡ世	第6章在ヴァレリア湖畔与クワノ老人对话后，再与ボース市的セシル婆さん对话获得
アクアマスター	游击士等级达到C时的报酬

流程攻略

序章　乙女の决意

本作的开场故事紧跟前作结局。当艾斯特尔(エステル)在グランセル城醒来时，约书亚（ヨシュア）已经离开了她。沉浸于伤感之中的艾斯特尔搭上了定期船，想回家去找约书亚。在定期船上，艾斯特尔遇到了一名自称凯文·格拉哈姆（ケビン・グラハム）的七耀教会神父。凯文察觉到了艾斯特尔的异样，提议护送她回家。下船进入市内后，从南面的エリーズ街道方面前往ブライト家。家中自然是空无一人，艾斯特尔也认清了残酷的现实。在父亲卡西乌斯（カシウス）的鼓励下，艾斯特尔决定阻止“身喰らう蛇”的阴谋并找回约书亚。



两个月的时间就这样过去了……艾斯特尔已经在レマン自治州峡谷地带的ル=ロックル训练场进行了三个星期的训练，今天即将进行最后的演习。上楼回自己的房间拿好装备，下楼与库鲁茨（クルツ）和阿奈拉斯（アネラス）会合。

演习に向けての准备

一开始库鲁茨会交给艾斯特尔和阿奈拉斯新型战术导力器和一些初始道具（继承记录的奖励也在此时获得）。与フィリス对话获得料理手帐、初始料理和材料。与ロベルト对话，可获得一些关于导力器的知识，别忘了在他这里合成结晶回路并设置导力器，至少需要设置一个回复魔法。出门后去西侧与库鲁茨对话，开始综合强化训练任务。

真夜中の袭击事件

夜里艾斯特尔突然听到了奇怪的声音，选择“すぐに起きる”可获得奖励BP。下楼发现库鲁茨受了伤，一名猎兵从窗外冲了进来。敌人攻击力较高，“チャージ”带有气绝效果，注意回复，成功打败敌人后有BP加成。窗外又进来一名女猎兵，使用催眠烟雾弹让两人睡了过去。醒来后两人已经身处サントクロワの森，身上的装备也都被取走了。选择“袭击してきた猎兵　”BP加成。调查帐篷获得一些道具，帐篷可作为回复点使用。在森林中一边寻找装备一边前进，装备“天眼”可以有效回避敌人。到有一块看板的地方就是出口。由于出去就是BOSS战，此处会出现选项，建议先回收所有的装备再开战。BOSS女猎兵以远距离攻击为主，我方咏唱时她必定会使用威力较小的中断攻击，这点可以拿来利用，一名咏唱并让她打断，另一名集中攻击。胜利后女猎兵再次使用催眠烟雾弹逃走，并留下了库鲁茨已经被抓住的信息。

综合强化训练

报酬：BP2+14、2000ミラ



演习任务的地点在バルスタール水道，任务开始前获得魔兽手帐。遇见第一个敌人时可选完全的战斗指导还是只对连锁战技进行解说，玩家可根据情况选择。进入下一场景后中央有一个开关，左右分别对应两边的桥。右桥那侧的场景是一些宝箱，左桥是正路，推荐先走右边将宝箱回收，注意金色的豪华宝箱打开时会遇敌。此迷宫除了刚才的开关之外，其他可以左右选择的开关无论选哪个都是连接同一座桥。从左桥一路打开开关走到最深处，库鲁茨作为“敌方特务”挡在两人的面前。他使用提升物理防御的方术，推荐我方以魔法攻击为主。打败库鲁茨后自动回到宿舍。在回自己的房间睡觉之前，建议先做好准备，购买道具、强化结晶槽，合成结晶回路。

真夜中の袭击事件2



回到宿舍调查血迹、折断的枪、被破坏的通信机、被撕掉地图的揭示版、破碎的窗户和厨房的桶。之后通过以上线索推理，选择“新たな据点に移动した”BP加成。此时昨晚逃脱的ロベルト回到了宿舍，从他口中得知グリムゼル小要塞可能是作为据点的地方。注意去二楼那个原来锁住的房间回收《赌博师ジャック1卷》，集齐可在最后换取最强武器。

前往グリムゼル小要塞，要塞内部结构并不复杂，解除门锁即可前进。二楼有一个全黑的房间，往右上方前进获得“暗视ゴーグル”，让任意一人装备后可看到周围情况，但遇敌时未装备者处于黑暗状态，如果没人装备的话遇敌时就是漆黑一片，只能逃跑。左下是一个宝箱，出口在右下。去四层的路上可以拿到“认证ユニット”，走到底在机械前使用（△+R）即可解开门。回复装置门后就是BOSS战，做好准备。战前选择“联络をする必要がない”BP加成。BOSS的普通攻击伤害500左右，攻击加成后700左右，带有很强的击飞效果，近身攻击可能比较困难，但建议不要离太远，防止他咏唱即死魔法。当他HP低下时会进行回复，建议将CP蓄满，连续攻击并用S战技一口气将其击破。此时艾斯特尔才得知，原来各位猎兵都是前辈们所装扮，这也是本次集训的最终训练——体验真正的危机状态并成功突破。艾斯特尔和阿奈拉斯的综合强化训练圆满结束，准备第二天返回リベール王国。

在リベール的某处，魏斯曼（ワイスマン，即前作的考古学者阿尔巴）教授的“福音计划”将正式启动，前所未有的危机即将到来。另一方面，エレボニア帝国的边境上，一名黑发的少年在墓碑前肃穆。约书亚与空贼卡普亚一家一起，各自怀着自己的目的，结伴前往リベール王国。

第1章　忍び寄る影

凯文和优丽亚（ユリア）大尉在封印区画最底层进行调查。另一方面，艾斯特尔和阿奈拉斯回到了グランセル，在游击士协会向埃尔南（エルナン）报告情况并获得上一章的奖励。谢拉轧德和阿甘特（アガット）也回到协会，他们正在全国各地调查结社的情况，艾斯特尔两人接下来的任务就是协助他们的调查。这里要选择谢拉轧德或阿甘特作为一段时间的固定同伴，选择不影响流程，只影响部分剧情和对话。

ル-アン支部の应援

送别另外两人后，去西侧大厅购买飞行船票。买好票出门到亭子处办乘船手续，前往海港都市ルーアン。在飞行船上时，去二楼与ロイド对话可获得钓鱼手帐和钓竿“プログレロッド”，四处对话后船内广播会通知到达ルーアン。ルーアン的协会负责人约翰（ジャン）拜托两人调查“亡灵”事件：在ルーアン各地，晚上会出现可疑

的白影，艾斯特尔需要到三个地方去打听情报。此时揭示板增加支线任务：来たれ食材ハンター、“绀碧の塔”の写真摄影、ヴィスタ林道の手配魔兽、メーヴェ海道の手配魔兽。

白い影の调查

报酬：BP5+3、5000ミラ



在赌场可用100枚代币换取《赌博师ジャック2卷》，别错过。去南街区正南方的仓库与レイヴン组织的成员打听情报，路上可从ロイド处学习钓鱼。レイヴン的成员提出要打听情报可以，但先过过招再说。三人并不强，但会回复战斗不能状态，尽量用范围攻击将他们同时消灭，本场战斗的AT奖励很多，注意调整AT顺序。获胜后得知他们中有一名叫ベルフ的成员见过白影。去东侧市长家南面的民家，上楼听ベルフ描述幽灵的情况（往东北方向飞走）。

通过北街区北方的メーヴェ海道来到マーシア孤儿院。从泰蕾萨（テレサ）院长那里得知是ポーリィ看到了白影，但她和其他小朋友们正在マノリア村上学。眼看天色已晚，艾斯特尔一行决定去迎接他们。来到マノリア村的南侧找到ポーリィ和其他小朋友，回到孤儿院。ポーリィ说白影是往东飞走。回到ルーアン后去南市区，经过アイナ街道南下来到エア＝レッテンの关所，与ハーン队长对话，上楼与隧道前的ニクス对话获取白影情报（往北飞走）。下楼时会遇见来リベール观光的少女铃（レン）一家。



集合三处情报后回到游击士协会，刚进门就看到来这里采访市长竞选的奈尔（ナイアル）和多罗西（ドロシー）。原来又有目击情报出现，而且多罗西还拍到了白影的照片。此时有人慌张进来说市长竞选的两派人员在大桥上争执了起来。正当双方的情绪不断激化时，一名金发青年坐船从桥下出现，奥利皮埃（オリビエ）又以这种出人意料的方式登场并化解了双方的矛盾。回到游击士协会，经过分析目击情报，选择“白い影の去った方角”BP+3，发现飞走的方向竟然是ジェニス王立学园。由于奈尔还要做市长竞选的报道，就拜托多罗西与艾斯特尔一行一同前往。揭示板增加支线任务：日曜学校の讲师、クローネ峠の手配魔兽、アイナ街道の手配魔兽。



白い影の调查2

从北街区通过メーヴェ海道和ヴェスタ林道来到ジェニス王立学园。迎接众人的是库洛泽（クローゼ）一行，获得コリンズ学园长的许可后，大家决定分头在学园内展开调查。艾斯特尔和库洛泽负责调查学生间的传闻，必须要打听的四个人是：女子宿舍二楼的フラッセ和レイナ，本馆一楼人文科教室的ミック，本馆二楼揭示板前的パトム。另外在讲堂的舞台上会发生事件，别错过了。回到学生会室后总结获得的信息，决定前往旧校舍调查，正在此时艾斯特尔看到了窗外的白影，吓昏了过去。

白い影の调查3



艾斯特尔醒来之后一行人来到旧校舍，发现门上夹着一张奇怪的卡片，给出的第一条暗示是“虚ろなる炎”，进入后调查惟一一个没有点着的烛台，得到暗示“南を向く生徒”。调查一楼北方第一个教室最里面向南的桌子，得到暗示“落ちたる首”，之后调查二楼南面庭院中断裂的花台。得到的钥匙是在一楼南面锁住的门处使用，进入地下迷宫。回复装置之后即是BOSS战。BOSS虽然攻击力较高但速度并不快，咏唱大范围魔法时建议用技能打断，以火和土属性魔法主攻即可。迷宫本身没有机关，死路尽头都是宝箱，全部回收之后再去下一层吧。第二层进房间后注意有同样的BOSS战。最后到达回复点前，给物理系角色装备防止黑暗的饰品。白影的正体果然不是什么幽灵，而是“身喰らう蛇”组织的执行者NO.Ⅹ“怪盗绅士”布鲁布朗（ブルブラン），他在这里使用新型福音导力器进行了远距离投影试验。他放出遗迹的守护者ストームブリンガー挡在了众人面前。BOSS战中先不要急着击破4个杂兵，它们会被重新召唤出来，而且死亡时会提升全体敌人的能力。首先全力攻击BOSS，BOSS的主要攻击范围较大且带黑暗效果，但攻击力并不高，注意回复即可，强力全体攻击的咏唱时间极长，我方可以将它轻松打断，击破BOSS后剩下的杂兵用全体攻击一网打尽即可。战斗后布鲁布朗用影缝将众人行动封住，正当危机之时，多罗西等不住自己走了进来，无意间用闪光灯将影缝破除。由于结社的实验已经完成，达成目的的布鲁布朗也就没有纠缠，从众人面前离去。

回到协会报告经纬后获得报酬，由于担心结社在各地开始活动，大家决定前往人手较缺的ツァイス支部。

第2章　荒ぶる大地

出发前揭示板增加了支线任务“凄腕ギャンブラー急募”。除了此任务外，还有两个隐藏任务需要在出发前做掉，详见支线任务攻略。

上飞行船后与奥利皮埃对话两次获得《赌博师ジャック3卷》，四处对话后到达ツァイス。一下船就发生了地震。到游击士协会，雾香（キリカ）立即为众人分配了任务——调查这奇怪“地震”的真相，因为几天前ヴォルフ砦发生相同地震时，附近的ツァイス市却没有任何震感。

此时揭示板增加支线任务：盗まれた看板、特别训练への参加要请、新型导力镜のテスト、カルデア隧道の手配魔兽、トラット平原の手配魔兽。另外，トラット平原北方有一座红莲の塔，与剧情和分支任务均无关联，可以在适当时候进去回收里面的宝箱，能遇到大量シャイニングポム，可帮助快速提升等级。



“地震”の调查

报酬：BP2+6、2000ミラ

先去西南侧的ラッセル公房见提塔（ティータ）和拉塞尔（ラッセル）博士。听到大家要去ヴォルフ砦调查时，拉塞尔博士想到了一个能派上用场的装置，准备在大家调查的这段时间内做好。在去ヴォルフ砦之前，先经由中央工房B1去カルデア隧道，与门口附近的ルーディ对话得知有黑色装束的人曾经在这里出现过（此对话关系到BP奖励）。通过城镇南方沿トラット平原道向东面移动来到ヴォルフ砦。与这里的队长

和士兵们对话可获知地震前几天有奇怪的男人曾经出现过，也是一身黑色装束。最后向ペイス队长交代一下相关情况。众人刚走出ヴォルフ砦时，ペイス队长跑出来叫住了大家——セントハイム门那边也发生了局部地震。

“地震”の调查2

在セントハイム门与一旁宿舍仓库里的タルバウド副长对话，得知这次地震的强度比之前的都要大，持续时间也更长（选择“その两方”BP加成）。到最顶层找到チェスリー询问奇怪人物的事，回到一楼去食堂与タミィ对话。

“地震”の调查3

回到协会报告情况，拉塞尔博士和提塔已经做好了七耀脉测定器，让众人到三处去进行设置以探测与地震密切相关的七耀脉。提塔加入队伍，选择剩下的同伴，想交换同伴的话去2楼即可。揭示板增加支线任务：部品探知、のぞき魔の击退、トラット平原の手配魔兽2、军用路の手配魔兽。

要设置的地点一共三处：カルデア隧道深处回复点附近，レイストン要塞，トラット平原最东侧的石柱处（注意会发生战斗）。完成后回协会报告。

“震源地”の调查

报酬：BP6+2、5000ミラ

来到中央工房五楼的演算室，レイストン要塞发生地震。结合3处测定器传来的数据，测得的震源地是“エルモ温泉”（正确选择BP加成），大家决定立即前往现场调查。通过トラット平原道南下来到エルモ村。拿到钥匙后前往村子北方温泉的源头，洞穴内有定时喷出蒸汽的地方，碰到会减少HP，看准时机走过去。第三个场景最南面有一处没有沸



腾的温泉，可在里面回复HP和CP，最后前往东北方出口。地震的罪魁祸首果然就是那名黑衣男子：执行者NO.Ⅷ“瘦せ狼”瓦尔塔（ヴァルター）。

瓦尔塔使用福音导力器操控七耀脉活性化装置造成了这一连串地震，并到处留下目击情报引诱艾斯特尔一行调查。BOSS战开始，敌人是アビスワーム×5和パラサイトプリマ×3，前者风属性弱点，攻击力虽然不高，但数量很多且会全体攻击。瓦尔塔一击就将众人打得动弹不得，不屑一顾地自说自话要去追捕漆黑の牙——也就是约书亚。艾斯特尔不甘心就此罢休，坚强地站起来挡在瓦尔塔的面前，正当瓦尔塔要了结艾斯特尔时，仁（ジン）及时赶到化解了危机。从言谈中可以看出瓦尔塔和仁似乎是旧相识。瓦尔塔的实验任务已经完成，就不多纠缠，离开了洞窟。回到游击士协会获得报酬。地震事件就此告一段落，艾斯特尔一行接受军方的协助邀请，准备前往下个目的地王都グランセル。

第3章　狂ったお茶会

揭示板增加支线任务“宿泊客の搜索”，在出发前完成吧。前往飞行船港口办理乘船手续，前往王都グランセル。船上与众人对话后到达目的地。游击士协会的埃尔南（エルナン）推测军方的邀请事关机密，因此需要军方的负责人来现场说明。正在此时，离宫方面传来消息说有一名走失的儿童在他们那里，但找不到她的监护人。大家决定在军方的人来之前先完成这个任务。揭示板增加支线任务：エルベ周游、道の手配魔兽、地下水路の手配魔兽。

エルベ离宫の迷子

报酬：BP2+5、2000ミラ

沿城南的キルシェ通り南下，经过エルベ周游道来到エルベ离宫，从执事レイモンド那里得知走失的小孩藏在了离宫的某处。如果要得到奖励的BP，不能到处乱找，最简单的方法是直接到谈话室，调查レイモンド身旁就能发现。原来小孩就是上次在エア=レッテン关所遇到的铃，当询问她父母的去向时，她却回答不知道。艾斯特尔决定带她回游击士协会。回到协会后发现西德中佐已经到了。军方的委托要求是调查针对“不战条约”的恐吓信，共需要调查除了エルベ离宫和レイストン要塞之外的7个地方，也可以同时调查铃双亲的去向。最后决定艾斯特尔、仁、奥利皮埃、库洛泽去共和国大使馆、帝国大使馆、グランセル城和リーベル通信社调查，剩下的一人去调查其他4处。揭示板增加支线任务：消えた展示品。

胁迫状の调查&エルベ离宫の迷子2

报酬：BP3、3000ミラ

去东街区南面的共和国大使馆，上楼找エルザ大使，得知カルバード共和国方面作案的可能并不大，エレボニア帝国方面为了在调印式上得到新型引擎也不太可能是胁迫状的发出者，而铃的双亲并没有来过这里。去北面的帝国大使馆，ダヴィル大使坚决否认帝国方面犯行的可能性，铃的双亲也没有在这里出现过。出门后别忘了去左边的房间与ネイザン对话得到《赌博师ジャック4卷》。接下来前往グランセル城，上二楼往西去资料室与ヒルダ夫人对话，得知王城内有人作案的可能性很小。向东上顶层去女王宫见アリシア女王，得知国内的军扩主义者有犯行的嫌疑，但也不能



否认其他势力的可能性。出城后前往西街区南面的リーベル通信社，奈尔推测是有人为了取乐才这么做。回到游击士协会，众人推测结社不太可能与此事件有关联，另一方面，铃一家人的名字没有出现在飞行船乘客名单中，选择“そんなはずはない”BP加成，因为第一次见面时铃一家人亲口说是乘飞行船来的。

视点一转，阿甘特（或一开始分支中没选的角色）和阿奈拉斯在ラヴェンヌ废坑调查特务兵残党，但奇怪的是里面空无一人，只找到一份名为“オルグイユ开发计划”的文件，正当两人查看时特务兵包围了过来。轻松击败他们后执行者No.0“道化师”康帕奈尔拉（カンパネルラ）出现在两人面前，他告诉两人某地的“茶会”即将开始后就神秘地离开了。正当两人查看被破坏的“特务兵”残骸时，凯文出现说明了这些是结晶回路驱动的人型兵器。

第二天先回游击士协会，到达后获得报酬，众人获取另一方面的调查情报，铃却不见了。此时揭示板增加支线任务：地下水路の手配魔兽2。

レンの搜索

报酬：BP2+3、1000ミラ

要想获得此任务的额外BP，不能与埃尔南对话获得提示。依次前往东街区的百货店、东街区西北面的历史资料馆、南街区钓公师团本部调查左边的鱼拓、西街区的咖啡店バラル与老板对话（与旁边的人对话可获得《赌博师ジャック5卷》）、东街区正西侧的冰淇淋店与ソルベ对话，最后去北面的空港找到铃。

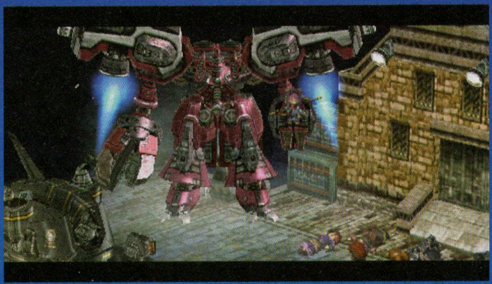
呼び出しの手

回游击士协会后，铃交给艾斯特尔一封信，信上让艾斯特尔单独到グリューネ门的アーネンベルク去和某人见面。往グリューネ门方向前进，在城墙见到的却并非是约书亚，而是凯文神父。

お茶会への出席

报酬：BP4+3、5000ミラ

选择“2人を始末するためのワナ”可令BP加成，之后是与两只ポートシーカー的战斗。赶回グランセル时发生剧情，回到游击士协会时发现同伴们都晕倒在地，此时阿甘特（或谢拉扎德）和阿奈拉斯赶到，阿奈拉斯自告奋勇前去通知离宫的守备部门。



去西区之前建议做好充分准备，装备上防毒饰品。通过西街区来到波止场，在尽头见到了卡诺奈。她准备胁迫公爵继承王位，并救出里夏尔。击败挡路的特务兵后，导力战车オルグイユ被启动。正当オルグイユ准备驶向王宫，被优丽亚大尉率领的装甲部队挡住去路。可没想到オルグイユ竟然搭载有停止周围导力并维持自身行动的福音导力器，把亲卫队轻松消灭。凯文神父拿出在前作市长事件中缴获的古代遗物，把它破坏的同时将所有的导力注入了福音导力器，让它停止运转。优丽亚大尉加入队伍后是与オルグイユ的战斗，它的防御较高，我方应用火属性之外的魔法和提升STR后的物理攻击作为主攻手段。它的主要攻击手段伤害在1000左右，伸出炮管准备的“オーバルキャノン”无法被打断。之后是与卡诺奈的战斗，她的技能主要包括广范围的“毒弹乱射”和“麻痹弹乱射”，如果之前装备了防毒饰品就无需担心。埋设的地雷受到攻击或一段时间后都会爆炸，离远点即可，由于她最强力的技能会造成2000以上的伤害，建议我方的HP保持在2500以上。



战斗结束后真正的黑手出现了，她竟然是铃，同时也是执行者No.XV“歼灭天使”。所有的胁迫状，给卡诺奈、凯文和艾斯特尔的信都是她一手炮制，她的“双亲”也只是结社制造的自动人形。她召唤出パテル=マテル回收福音导力器后，离开了现场。

回到协会，首先会获得几个任务的报酬。艾斯特尔决定要把铃从结社中解救出来，就像5年前卡西乌斯解救了约书亚一样。凯文也正式亮明了自己的身分——七耀教会星杯骑士团的守护骑士，被派遣到リベール的目的则是为了调查封印区画中的輝く环。此时接到联络，ボース地方出现了空贼团的残党，众人决定前往ボース地区。此时揭示板增加支线任务：キルシェ通りの手配魔兽。

前往飞行船港口登记出发。出发前，多罗西将一张照片交给了艾斯特尔，上面是她熟悉得不能再熟悉的某人。（更换Disc 2）

第4章 雾魔の标的

视点转到约书亚一方，讲述的是他当时和空贼一家夺取飞空船的事情。进房间后发生战斗，获得“山猫号の起动キー”，前往空贼砦的最深部发现山猫号，调查时被士兵发现。战斗后缪拉也赶到现场。战斗中不必去管乔瑟特（ジョゼット），因为她就算被打倒也不会Game Over。缪拉最有威胁的一招是单体HP伤害3000左右的“ブレードダンサー”，一定要确保约书亚的HP在3500以上。本战的关键在于用魔法灵活调整AT奖励的对象，让有利奖励都集中到约书亚身上。



视点回到艾斯特尔一方后，与船上的所有同伴对话，此时外面忽然起了很大的雾，众人准备先去游击士协会打听消息。在游击士协会，爱娜（アイナ）委托众人调查雾的范围。此时揭示板增加支线任务：空に消えた婚约指轮、钓り场探访、エリーズ街道の手配魔兽、ミルヒ街道の手配魔兽。

雾の范围调查

报酬：BP3、2000ミラ

在ミルヒ街道方面出口北侧的民家二楼与セーラ对话获得《赌博师ジャック6卷》。前往エリーズ街道、ミルヒ街道、マルガ山道进行调查，走到雾消失的地方即为调查完成。去艾斯特尔家会发生谢拉扎德回忆的剧情。调查完回去报告后，クラウス市长突然慌张赶来说有许多市民突然昏睡不醒了。揭示板增加支线任务：迷い猫の搜索。

昏睡事件の调查

报酬：BP3+6、4000ミラ

分别于居酒屋二楼与エリッサ对话、市长家二楼与ミレーヌ夫人对话、西边出口北侧的民家二楼与マギー婆さん对话，西边出口南侧民家与フリオ和エウリ对话。完成后回协会与爱娜对话报告情况，四处证言的共通点选择“目击者の有无”，黑衣女人出现地点发生的事选择“ルックが昏睡した”（两个选项关系BP加成）。半夜发生剧情，艾斯特尔听到有开门的声音，到阳台和各个房间进行确认，回一楼发现是心事重重的谢拉扎德睡不着起来了。



パーゼル农园の安全确保

报酬：BP1、1000ミラ

雾越来越浓，范围也越来越大，为了协助パーゼル农园和マルガ矿山的人避难，需兵分两路前往救助，女性一行前往农园。沿ミルヒ街道南下来到パーゼル农园，进门后听到了奇怪的铃声，魔物从雾中出现，建议用地属性魔法对付它们。进屋发现全家人都已经昏睡了过去，凯文收到昏睡事件的调查命令也来到了ロレント，他自愿留下来看护一家人，艾斯特尔一行则返回游击士协会报告。从游击士リッジ口中，众人得知在ミストヴァルト的方向也传出过那种铃声。揭示板增加支线任务：翡翠の塔の手配魔兽、ミルヒ街道の手配魔兽2。

“黑衣の女性”の追迹

报酬：BP5+3、5000ミラ

沿エリーズ街道南下来到ミストヴァルト，此时由于可见度不高，注意不要迷路。在北上发生剧情前，建议先将周围的宝箱回收。一路往森林深处前进，剧情过后众人发现周围已经不是刚才的地方。这是一个



无限循环的迷宫，场景切换时会传来铃声，向铃声逐渐变清晰的方向前进即可。要得到奖励BP的话不能走太多无用的场景（会有提示并自动回到原来的森林中），建议先保存一下。回收宝箱并在限制内走出迷宫的最短路线如下：先以北东北东前进，众人发现铃声越来越清晰，此时一直向北可发现宝箱，回收宝箱后立即向东，然后北东前进就能回到原来的场景。全员装备防混乱、睡眠的饰品做好准备。继续前进发现セルベの大树被镶嵌进了福音导力器，铃声过后从雾中出现了大量魔兽。注意观察敌人特性：ザックーム魔法吸收，ジュボッコ物理吸收，アルラウネ物理攻击无法命中且会打断我方魔法咏唱。先用地系范围魔法将アルラウネ消灭，并趁还没有再召唤出来前用魔法猛攻ジュボッコ，最后再用普通攻击消灭ザックーム。

随着一声铃声，大家再次进入了黑衣女性布下的结界。艾斯特尔回到过去之后，先上楼调查约书亚的房间发现上了锁，回到一楼询问父亲得知那里是一个仓库，钥匙由母亲保管，出门询问母亲得知钥匙在卡西乌斯所在房间的床旁柜子里，打开仓库找到了一把口琴，到左边的阳台上吹起《星の在り处》时，艾斯特尔意识到这只是一个梦，自己还有必须回去的地方。与记忆中的母亲告别后，艾斯特尔把剩下的两人也唤醒。幕后黑手执行者No. VI“幻惑の铃”露西欧拉（ルシオラ）竟然就是八年前谢拉扎德在杂技团中的那位姐姐，使用福音导力器产生的雾作为干涉人类梦的触媒，通过她铃声的诱导可以产生无比真实的梦境，像其他执行者一样，完成实验的她也悄然消失在众人面前。

各地昏睡不醒的人都苏醒了过来，雾也随之消散。在协会获得报酬后，艾斯特尔下定决心要查明结社的真相。

第5章 守るべきもの

揭示板增加支线任务：怀かしのレシピ、デアセトの秘药、矿山の委任状。

卡西乌斯拜托拉塞尔博士开发阻止福音导力器运作的工具。在前往ボース的飞船上，与所有同伴对话后到达目的地。来到游击士协会，路古兰（ルグラン）表示最近ボース周围有不少凶暴的魔兽出现，拜托大家帮忙击退。揭示板增加支线任务：クローネ峠の手配魔兽、雾降り峡谷の手配魔兽、琥珀の塔の手配魔兽、帝国大使の依赖、消えたお娘样、珍味の调达。

手配魔兽の一齐退治

报酬：BP6+3、15000ミラ

此主线任务的目的是完成揭示板上的前三个讨伐任务。从西ボース街道来到クローネ峠，敌人就在必经之路上。注意此时到关所与マイキー对话可获得《赌博师ジャック7卷》。沿东ボース街道往东前进来到雾降り峡谷，建议装备防冻结和石化的饰品，往西侧分支前进到底就能遇到敌人，火弱，而且位置靠得很近，可用连锁战技造成巨大伤害。出南街区沿アンセル新道来到琥珀の塔，敌人在塔顶，战斗前装备防止气绝的饰品。三处战斗完成后，大家感觉魔兽们似乎都很害怕（选择“魔兽が怯えている”BP加成）。回协会报告后，外面突然传来了巨大的响声。



古代龙の袭击事件

报酬：BP3+3、2000ミラ



出门后发现一条巨大的古代龙盘踞在了ボースマーケット上，而旁边的银发青年则是前作中潜伏在王国军中的罗兰斯少尉，他的真实身分其实是执行者NO. II“剑帝”里昂哈尔特（レオンハルト），也正是被其他执行者称为罗威（レーヴェ）的人。为了解救困在市场里的人们，选择“まずは役割分担を决める”（BP加成）分头行动。ボース市内还没完全平静下来，ラヴェンヌ村竟然又受到了古代龙的袭击。通过西ボース街道来到ラヴェンヌ村，与果园被毁现场的ライゼン村长对话得知龙向北飞去了。从北面的ライゼン山道往废坑前进。在废坑深处发生剧情，眼看阿甘特在与罗威的战斗中败下阵来时，勇敢的提塔站了出来，之后罗威操作古龙离开现场。

回到ラヴェンヌ村，艾斯特尔提议协助军队调查有关龙的事件。出门到一旁的阿甘特家中，提塔留下来照看他，其他人则回游击士协会等待军队的联络。王国军方面准备在第二天进行古龙的捕获作战，大家则作为观察员在飞空船上待机。

古代龙の追迹

报酬：BP7、8000ミラ

准备完毕后前往国际空港搭乘アルセイユ号，如果要买道具可以去旅馆。听完捕龙作战后，在舰内与众人对话。作战正式开始，在アルセイユ的进攻和追击下，龙飞进了雾降り峡谷。

古代龙の追迹2

艾斯特尔一行提出由游击士前往峡谷深处调查，阿甘特亮出了拉塞尔博士开发的可以破坏福音导力器的装置，准备用来破坏龙头部的福音导力器。揭示板增加支线任务：ラヴェンヌ山道の手配魔兽。

通过东ボース街道来到雾降り峡谷，先去东侧的小屋与ウェムラー对话，然后回到入口重新向西走到最深处。来到古龙生息的洞穴后，死路的尽头都有宝箱可拿，注意最后来到一个大洞窟前时，先往西走拿掉里面的宝箱，进入大洞窟前做好准备，调整导力器配置出“クロックダウン”魔法。阿甘特对龙头部的福音导力器进行了攻击，但没能完全击碎，只能再制造一次机会进行攻击。古龙レグナートHP非常高，攻击伤害在1500～2000之间，进入咏唱姿态时后无法打断，会造成全体2500左右的巨大伤害，注意我方HP残量。利用“クロックダウン”减慢它速度可以使战斗轻松不少。在众人的协助下，阿甘特破坏了福音导力器，古龙终于恢复了知觉。



第6章 绊の在り処

在游击士协会得到上一章的报酬后，路古兰建议大家在库鲁茨一行查明结社基地前暂时休息一下，休假地点是湖畔的川蝉亭。揭示板增加支线任务：远い日の记忆、商人の护卫。前往ヴァレリア湖畔前，注意收集《赌博师ジャック》的8和9卷，前者在ラヴェンヌ村商店附近与ルゥイ对话获得，后者沿东ボース街道、アイゼンロード方面到ハーケン门前与カルコス对话获得。

湖畔での休息



沿南侧的アンセル新道来到ヴァレリア湖畔。晚上，凯文说明了四座塔为隐藏辉く环的第二结界，又谈到幕后黑手"教授"进行的这一连串实验与辉く环的关系。艾斯特尔单独行动时前往西侧的栈桥时发生剧情，在湖面上发现了原本前去调查结社基地的库鲁茨，不过此时他已经晕倒。凯文解除了库鲁茨被封印的记忆，得知结社的据点在湖西北的岸边，通过上空投射幻影、地面形成浓雾来掩人耳目。为了查明结社真相，众人决定前往研究设施。

"结社"の研究施设潜入

报酬：BP4+5、10000ミラ

来到研究所后从后门进入，设施中可以看到一些锁住的门旁有红绿蓝色的锁，要拿到相应的解锁卡门才能开启。前进到深处和被操纵的古拉茨（グラッツ）进行战斗，他的攻击力一般，虽然强力奥义的咏唱无法被打断，但我方咏唱时他肯定会使用"グラッツスペシャル"来打断，反而可以利用这一点来诱导他无法使出奥义。解除古拉茨的暗示后，调查设备得到红色解锁卡。回到之前被锁住的门用卡片打开来到2楼，漆黑的房间还是老样子，随便找个同伴装备"暗视ゴーグル"就能照亮周围。与卡尔娜（カルナ）的战斗只要注意防止气绝即可，战斗前可装备上应对的饰品。调查设备得到绿色解锁卡，回到电梯旁的绿色门处开门来到3楼。BOSS阿奈拉斯的奥义"光破斩"相当强力，我方的HP须保持在3000以上。调查设备获得蓝色解锁卡，此时可以到其他地方去解开锁住的门拿宝箱，用蓝色解锁卡上到4楼后，回复点后就是BOSS战。敌人是模仿约书亚制造的三台人形机械，攻击力相当高，"漆黑の牙"能造成全员2500左右的伤害，注意维持HP水平。战斗结束后众人中了圈套，艾斯特尔被魏斯曼教授带走。当艾斯特尔醒来时，已经身处红色方舟グロリアス内部。此时要与铃一起去见教授。罗威来到艾斯特尔的房间，谈到了他的过去和ハーメル村发生的事件。

"结社"の研究施设潜入2



艾斯特尔逃脱后，利用电梯旁的地图可参考路线。出甲板后注意存档，并装备防气绝饰品，接下来的战斗胜利时将会得到BP奖励。在甲板上遇到夹击，至于某人的身分选择"ダルモア市长の秘书"即可。与基尔巴德的战斗要速战速决，强化猎兵魔法防御较低，且对于石化等没有抗性。战斗结束后猎兵们竟然又站了起来，伪装成猎兵的约书亚及时出现救下了艾斯特尔。

在前去夺取飞空船时两人遇到了康帕奈尔拉，进入战斗。BOSSペイルアパッシュ攻击力并不高，注意其直线型攻击"ブレイクキャノン"无法被打断。另外其召唤的增援ボートシーカー会回复它的HP，应尽快击破。逃亡中的艾斯特尔和约书亚受到了山猫号的支援，最终降落到了メーヴェ海道。

第7章 四轮の塔

"四轮の塔"の异变

报酬：BP9、10000ミラ

本章的任务是前去攻破四座塔，虽然无法回城，不过补充物品都可以在アルセイユ号上买到，无需担心。准备好后前往最下层来到塔下。

翡翠の塔门口张开了结界，众人被传送到了异空间。迷宫中视点不是很好，注意有些宝箱别漏掉了。深处可以发现四处数据水晶。通过回复点后的传送点之前，建议先装备好防止封魔和封技的饰品。在塔顶是与布鲁布朗的BOSS战。布鲁布朗物防很高，建议用魔法对付他。他的招式伤害在1500～2000左右，异常状态方面只要之前采取了应对措施就不用在意。"デスマジック"能造成单体4500以上的伤害，需特别注意。另外，他还能放出分身，不过很容易识别，经验为1的即是。至于旁边的杂兵，由于会被反复召唤，所以没有必要纠缠。



下一个要攻克的是红莲の塔，出发前可将导力器槽强化到LV3。收集完数据水晶后来到塔顶，记得事先装备防止气绝的饰品。这次的敌人是瓦尔塔，他的拿手必杀技"アルティメットブロー"的伤害在3000左右，防止气绝后威胁并没有想象的那么高。他身边的杂兵HP很高，不妨先合力消灭了瓦尔塔再去对付它们。

前往绀碧の塔可以先去拿《赌博师ジャック10卷》，方法是将库洛泽调入队伍，前往船后方甲板与猫对话。绀碧の塔中有几次强制战斗，但都只是杂兵。在塔顶前的回复点同样要做一些准备，这次要装备的是防混乱和睡眠的饰品。此次的BOSS露西欧拉实力平平，只要防住其睡眠特技即可轻松击破。倒是她周围的杂兵会物理无效/吸收或者魔法吸收，在对付它们的时候要先观察仔细了。战斗结束后露西欧拉告诉了大家一个惊人的秘密，以前杀死杂技团团长的人，竟然是她。



最后要面对的就是琥珀の塔了，出发前记得准备好至少三人份的防即死和防石化的饰品。作为最后一座塔，其结构比较复杂，有一对平行分支，有数据水晶地图的下一张地图南侧两个传送点。通过其中任意一个就可以到达通往塔顶的传送点，往塔顶传送点的另一侧往回走可

回收另一条分支中的宝箱，拿好后原路返回。上塔顶前检查全员饰品配置，并至少让一个角色配置出“ラ・ティアラル”这个大范围回复魔法以防紧急情况。塔顶等待大家的是铃，艾斯特尔想说服铃退出结社，但铃完全听不进去，并与众人展开了战斗。铃一进入战斗就必定会使用“レ・ラナンデス”对全员造成近3000的伤害+即死，如果之前没有装上预防的饰品很有可能会被全灭。几个杂兵虽然攻击力不高但带有小概率的石化+毒+暗黑效果，非常麻烦，应该先用大范围魔法和约书亚的“漆黒の牙”将它们消灭掉。铃的普通攻击威力不大，物防魔防都不是很高，可以在消灭杂兵后慢慢打。该场战斗胜利之后还要与パテル＝マテル进行另一场BOSS战斗，它的通常攻击和“バスターキャノン”伤害都在3000以上，由于其物理防御很高，所以我方应用魔法主攻，使用攻击食料能更有效率。

将四座塔上的装置都停止后，众人回到アルセリュ号上，并从魏斯曼的通信中得知即将有重大事件发生，赶到甲板上，巨大的浮游都市出现，而各地也相继发生了导力停止现象。

第8章　混迷の大地

由于导力的停止，各地的通信装置也失去了作用，为了让最基本的通信能够得到恢复，众人要将拉塞尔博士发明的“零力场发生器”送到各个游击士协会支部。库洛泽和凯文因为王家和教会的召集已经先去了王都，剩下需要送通信器的支部包括ロレント、ルーアン和ツァイス三处。此时揭示板增加支线任务（可在任意支部进行完成报告）：クローネ峠の手配魔兽、アンセル新道の手配魔兽。

“零力场发生器”の配达

报酬：BP8、6000ミラ

按照要求将发生器送到三处支部即可，顺序不限，不过由于要自己移动，所以该任务完成起来很麻烦。况且由于双UMD的关系，很多前期城镇的数据都在第一张UMD中，所以在前往ルーアン、ツァイス、グランセル三地时需要更换Disc 1才能顺利游戏。到达某支部令通信恢复后，可呼叫其他同伴过来以便更换同伴。另外由于导力的停止，不装备“零力场发生器”的角色在战斗中将无法使用导力魔法（提塔连通常攻击和普通技能也无法使用），而随着发生器的越送越少，队伍中能使用魔法的角色也将越来越少。另外，此时如果去每座塔的顶部，击败那里的魔兽后都能得到强力的装饰品，不要错过。

ルーアン地区

把零力场发生器送到协会，揭示板更新支线任务：メーヴェ海道の手配魔兽、绀碧の塔の手配魔兽。

由于桥放不下来，需从旅馆底层的渡口前往南街区。完成隐藏任务“王立学园占领事件”后，前往学园本馆一楼人文科教室与パープル对话可获得《赌博师ジャック12卷》。

继续经过カルデア隧道，里面需要让一个角色装备“暗视ゴーグル”才能照亮周围。在最靠近ツァイス的地图南方可以遇到デヴァインベングー，消灭后能得到全能力上升饰品“デヴァインクロス”。战前装备混乱、睡眠无效化饰品。

ツァイス地区

把零力场发生器送到协会，揭示板有支线任务：リッター街道の手配魔兽、トラット平原の手配魔兽。

完成隐藏任务“エルモ温泉の复旧”后，前往ヴォルフ砦与ペイス队长对话可得到《赌博师ジャック13卷》。

赶到王都グランセル的游击士支部时更新两个支线任务：地下水路の手配魔兽、エルベ周游道の手配魔兽。王都西街区正西面的民家可用金钱购买セピス，建议大量购入紧缺的种类。

ロレント地区

把发生器送到协会后，揭示板更新支线任务：エリーズ街道の手配魔兽、ミルヒ街道の手配魔兽。

完成隐藏任务“矿夫たちの救出”后去教堂看婚礼，然后到居酒屋与中间桌旁的セーラ对话得到《赌博师ジャック11卷》。

三处均完成后获得报酬，之后前往グランセル王城与女王见面。在这之前把隐藏任务都完成，并与ボース北街区ボースマーケット中的ミネ婆さん对话可获得丛书的最后一本《赌博师ジャック14卷》。

王都に迫る危机

报酬：报酬BP10、10000ミラ

快靠近王都时发生剧情，王都化为一片火海。如果前面收集全了14卷《赌博师ジャック》，此时可前往游击士协会3楼与パラル对话换得“ゼムリアストーン”。来到グランセル城，击破门口的敌人后去宫中救出女王和公主。如果前面完美达成了所有支线任务，此时BP累计为382点，成功升为A级游击士。

事后，库洛迪亚公主告诉众人她已经继承王位，成为リベール王国的下一届女王。不过此时又传来了骇人的消息：帝国在ハーケン门前集结了一个师团的军队。库洛迪亚公主自愿前往与帝国方面进行调停，艾斯特尔一行也陪同前去。在帝国方面奥利瓦尔特（オリヴァルト）皇子（也就是奥利皮埃）与艾斯特尔一行的交涉之后，卡西乌斯也乘坐アルセリュ号来到现场，证明了王国方面对浮游都市的对应态度。为了调查控制整个浮游都市的辉の环，众人坐上了アルセリュ号向浮游都市飞去。（更换Disc 2）



终章　空の轨迹

由于アルセリュ号被罗威驾驶不明机体破坏了引擎，因此众人只好迫降在了浮游都市的最西端。首先对浮游都市周围进行调查，记得事先将库洛泽加入队伍。

浮游都市の探索

通过南侧的电梯来到西カルマーレ站，在旁边的终端可进行LV3结晶回路的合成，选择“レールハイロウのご利用”并启动车站的紧急模式，选择“ゲートのロック解除”打开地下通道的门，回到下层通过地下通道来到居住区画。在西侧建筑物的终端选择“手荷物の受け取り”得到“データクリスタルZ”，结合之前用全套《赌博师ジャック》换得的“ゼムリアストーン”，可到拉塞尔博士处制造全员的最强武器（仅限一件）。来到居住区画“クレイドル”2后，发现乔塞特受到了敌人的攻击。此时她会作为NPC加入战斗，将她的HP回复满以防万一。レオールガンイージ的最强攻击伤害在5000左右，注意我方等级较低的角色。从乔塞特口中得知她家族的其他两人被结社抓走，众人决定协助救出。调查东侧建筑物的终端选择“ゴスペルの再发行申请”并输入クローゼ・セレスト・D・アウスレーゼ（库洛泽必须在队伍中），得到“オリジナル・ゴスペル”。从西侧电梯来到车站，启动车站以方便来回，在终端前使用（△+R）刚才得到的原版福音导力器打开居住区地下通道的门，通过此地下通道来到工业区画。

浮游都市の探索2

向北前进来到工业区画“ファクトリア”2，坐电梯来到车站，开启车站功能，并尝试解开地下道的锁但不知道密码（这步必须，否则无法从基尔那里获得密码）。回到下层向东前进，发现グロリアス停靠在港口，决定进去救出乔塞特的两个哥哥（如果乔塞特不在队伍中，要先回去一趟让她加入。）进入后可查看墙上的地图，前往监禁室。得知为了打开牢房的屏障需要到前部第二层拿最新的安全卡，回到入口处向北坐电梯继续前进。上甲板后会遇到3台ベイルアパッシュ，同样要注意它们自爆的巨大伤害。来到前部第2层在西南的房间中得到安全卡，回程又会遇到阴魂不散的基尔巴德，当然他的实力还是一样的弱。一旁的ライアットアームス攻击力很高且免疫一切异常状态，我方HP保持在5000以上才能比较安全，用4个攻击食料砸死是效率最高的方法。回到监禁室关闭屏障，在关闭1号屏障之前先关2和4号回收宝箱吧。成功脱出后到山猫号中与基尔对话获得密码提示，选择“端末のパスワード”。坐轨道车前往第7ファクトリア站，在终端前使用福音导力器并选择第二项打开地下道的门。坐电梯到下层西面通过地下道（这里可以遇到シャイニングポム）来到中枢塔。

浮游都市の探索3

前往南侧电梯来到车站，开启车站功能。在中枢塔将和执行者们进行战斗，必要时回去更换角色和整备吧。

入口前会发生战斗，装备防止气绝和睡眠的饰品。迷宫为纯粹的环状结构，没有难点。在2楼遇见布鲁布朗，事先装备防止封魔封技的饰品。他的实力比起上次没有什么强化，普通攻击只有1500左右，最强的“デスマジック”也只有单体4000左右伤害，开战后立即令他减速能大幅度减少他的行动次数。布鲁布朗狼狈逃窜后，去解除门锁，中间的传送点也恢复了工作（以下同）。建议回去换仁和一名魔法型角色到队伍中，因为有特殊角色在队伍中时，BOSS战前后将会发生特殊剧情。

3楼等候众人的是瓦尔塔，记得装备防气绝和即死的饰品。他的攻击力非常高，奥义能打出中范围6500左右的伤害，“ゼロ・インパクト”更能达到7500以上的伤害，让一名角色使用强力回复魔法维持HP水平就不会陷入苦战。战斗结束后，瓦尔塔向仁道出了过去的实情。在4楼等待众人的是露西欧拉，为了看特殊剧情建议回去更换谢拉轧德入队，另外记得装备防睡眠、混乱的饰品。



与露西欧拉的战斗与之前类似，首先要看清杂兵的耐性并分别消灭。露西欧拉普通攻击2500左右，奥义会造成范围5000左右的伤害，攻击分身时会反射伤害，因此分身在场时千万别用全体攻击。

前往5楼，全员装备防即死饰品。铃仍旧听不进艾斯特尔的劝说，招来パテル＝マテル歼灭众人。首先对パテル＝マテル进行集中攻击，因为即使击败铃也会被它复活。它的攻击伤害在3000左右，“ギガントブレス”更高达6000以上，HP和物理防御都非常高，活用攻击食料和强力魔法才能将它快速击破。铃的攻击全部带即死效果，伤害比上次高了不少，但HP和防御都一般，可在攻击パテル＝マテル的同时削减她的HP。



通过6楼来到顶层，做好万全的准备，因为马上将以现在的阵容挑战接后面的所有战斗，全员装备防止混乱和冻结的饰品，至少保证有一人能使用大范围大回复魔法。此时为约书亚最后一次调整装备，至少让他装备异常状态全防御饰品。BOSS罗威的普通攻击伤害在4000以上，开场的“鬼炎斩”如果正好轮到Critical，那我方必定会有几人战斗不能，别吝啬HP全回复复活药。“シルバーソーン”需要咏唱，可以打断，攻击力不高，附带的混乱可以防止。至于分身则可以从HP的多少来轻松判断。此战第一目标是维持我方HP水平，然后再用能力下降技能和魔法弱化敌人，最后集中力量用攻击料理等将敌人一举击破。

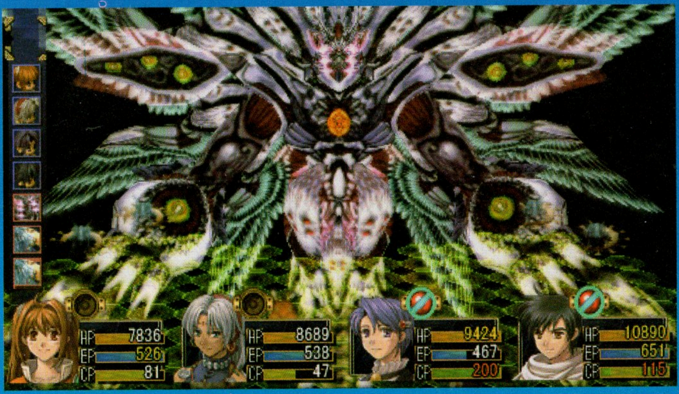
在约书亚的努力下，罗威准备离开结社。此时魏斯曼教授突然出现，发动了对约书亚的绝对暗示，带着他从众人面前消失。两台T・M・ドラギオン出现在面前时，其他的同伴也都来到了塔顶，帮助艾斯特尔一行突破进入根源区画。

浮游都市の探索“根源区画”

降落途中又有一台T・M・ドラギオン来袭。它的普通攻击在2000左右，蓄力后的“ハイパー波动炮”有7000以上的攻击伤害，很有威胁，一定要用移动来回避。来到最底层，保持装备防止混乱和冻结的饰品。来到深处，教授道出了“福音计划”的真正目的。当被控制的约书亚手中的利刃即将在艾斯特尔头上落下时，约书亚内心深处的圣痕终于被成功打破，从而令他解除了暗示。原来下船前约书亚曾拜托凯文在圣痕上施加了条件暗示，魏斯曼最后的命令符合了施加的条件，圣痕被完全清除。

接下来是三连战，前两战每战后都有存档机会。首先面对的是普通状态的魏斯曼。他周围的战术壳攻击力不高，不用特意关注。魏斯曼的招式很丰富，他咏唱时一定要第一时间打断。他的普通攻击伤害在3500以上，更有近6000伤害的全体攻击+混乱效果，我方必须有一人专门负责回复。好在他物理防御较低，我方提升STR后集中攻击就能将他击破。

之后魏斯曼与辉の环合为一体，一开始我方的攻击对其完全无效，在它行动一次后发生剧情，之后才可以正常攻击它。此战中的杂兵攻击防御很低，就算会自动回复也构不成威胁。アンヘルワイスマン（1）的通常攻击在2000左右，最强的“神枪イナンナ”有中范围5500左右的伤害，总的来说非常一般。它的咏唱全部无法打断，但咏唱时物理魔法防御都会大幅度下降，正是我方用S战技猛攻的好机会。



之后就是本作的最终战了，アンヘルワイスマン（2）的弱点会定期变化，我方应使用相应属性的魔法进行攻击（没有对应属性魔法时，用时、空属性的魔法造成伤害后也能迫使它改变弱点）。BOSS咏唱时依然会使能力下降，注意其全体攻击伤害近8000的“爆辉アダンテ”。“灭界ノウアバ”会将地面消除，站在上面的角色将直接从战斗中消失，因此必须移动回避。

辉の环的消失让浮游都市失去了能量支撑，此时需要控制艾斯特尔向西侧的紧急通道前进，当这条路走完后，就是艾斯特尔和约书亚故事的完美大结局了。



支线任务彻底解析

注：以下任务以继承前作完美记录的情况为准，第7章无支线任务。由于获得额外奖励是达成A级游击士的必要条件，向着完美努力吧！

第1章 忍び寄る影

来たれ食材ハンター

报酬：BP2+1、1500+1000ミラ、魔兽の羽×20

经过メーヴェ海道来到マノリア村，前往白の木莲亭2楼与オーヴィッド对话。一共需要6种食材，找到3种即可完成任务，全部找到时获得额外奖励。六种食材是：魔兽の骨、魔兽の牙、魔兽の角、魔兽の鸟肉、魔兽の鱼卵、魔兽の鸟卵，缺少的种类查看魔兽手帐并从相应的敌人身上收集即可。最后与オーヴィッド对话完成任务。

"绀碧の塔"の写真摄影

报酬：BP1+2、2000+1000ミラ、ムーングラス

要获得本任务的额外奖励必须多罗西在队伍中，因此建议汇报完3个目击情报后、去学园之前做此任务。在西侧旅馆1层房间与サンテ对话接受任务。穿过南面的アイナ街道来到绀碧の塔，上到顶层拍摄（△+R使用剧情道具）遗迹。多罗西在场时选择让她拍摄即可获得额外奖励。回城与サンテ对话完成任务。

隐藏任务 灯台の试运转

报酬：BP2+1、1000+500ミラ、イソメ×5、コエビ×5

通过マノリア村北方的マノリア间道来到バレンヌ灯台，去顶层与老人フォクト对话接，阅读一旁的介绍后按顺序操作：导力压LOW→スタビライザLOW→起动スイッチON→导力压MID→スタビライザMID→导力　HIGH→スタビライザHIGH→结晶回路ON。成功完成后选择"他にご用はない？"获得额外奖励。

ヴェスタ林道の手配魔兽

报酬：BP2、1500ミラ

从メーヴェ海道向东侧的ヴェスタ林道前进，敌人在第二个场景南侧。战斗前装备防毒饰品，敌人为火风弱点，用相应魔法主攻吧。

メーヴェ海道の手配魔兽

报酬：BP3、2500ミラ

敌人在メーヴェ海道第二个场景的正北侧，用火魔法主攻可轻松取胜。虽然敌人被击破后会加强周围敌人的能力，但效果很弱，无需在意。

日曜学校の讲师

报酬：BP2+2、1000+1000ミラ

此任务必须在去学园之前完成。去游击士协会旁的礼拜堂与修女フリーダ对话接受任务。正确回答所有问题后获得额外奖励，答案选项：21332 23223。

クローネ峠の手配魔兽

报酬：BP2、2000ミラ

通过マノリア间道来到クローネ峠，敌人在必经之路上。敌人以物理攻击为主，建议装备"暗の刃"牵制敌人，另外记得事先装备防毒饰品。

アイナ街道の手配魔兽

报酬：BP3、3000ミラ

敌人在アイナ街道第二个场景东侧，物防较低，提高STR后用物理攻击猛攻即可。敌人以带致晕效果的物理攻击为主，暗黑状态同样能起到很好的牵制作用。

第2章 荒ぶる大地

凄腕ギャンブラー急募

报酬：BP2、2000ミラ

前往赌场一楼与楼梯旁的ラクシュ对话接受任务。根据之前选择阿甘特还是谢拉轧德，完成任务的选项有所不同，下面列出正确选项。

谢拉轧德作为同伴时

第一场：艾斯特尔，问题1选"ワンペアだけ残して交换"，问题2选"胜负する"。

第二场：奥利皮埃，问题1任选，问题2选"降りる"。

第三场：谢拉轧德，选"スペード以外を全交换"。

阿甘特作为同伴时

第一场：阿甘特，问题1任选，问题2选"胜负する"。

第二场：奥利皮埃，问题1任选，问题2选"降りる"。

第三场：艾斯特尔，选择"全てのカードを交换"。

隐藏任务 选举事务所の伤害事件

报酬：BP5、5000ミラ

此任务需要在去ツァイス之前完成。去旅馆下层奈尔的房间对话后，上楼会被ヘリオ叫住，原来デルス被人袭击，需要进行调查以查明真相。询问的对象包括整个旅馆的所有人，别忘了下层门外的ムラート老人。对话后会获得关键词，对话时将每个关键词都问到回答重复为止，得到新关键词、新线索时向所有人询问，能得到的关键词包括"クンツについて"、"物音"、"怒っていた"、"ヘリオについて"、"昼食"、"钟の音"、"后かたづけ"、"ベルフについて"。全部询问完毕后，与谢拉轧德或阿甘特对话报告情况。犯人确定为ベルフ，クンツ不可能犯罪是因为"立证した事实：犯行予想时刻にアリバイがある"，ベルフ则没有不在场证明（立证した事实：犯行予想时刻にアリバイがない），而且知道诺曼的午餐是特制パエリア（证言の矛盾：特制パエリアの事を知っていた）。原来ベルフ在打扫完后开阳台门时撞到了デルス，并不是故意作案，大家也没有深究。

盗まれた看板

报酬：BP4、2000ミラ

与雾香对话选择“看板のついて”接受任务。根据提示，调查东门旁“导力式时计第一号机”背后。前往中央工房的五楼，在演算室操作カペル，依次选择“技术全般”、“游击士协会看板”。回到市区后调查居酒屋フォーゲル南面的烟囱。回到中央工房，到B1F与フェイ对话，拿回游击士协会的看板。

特别训练への参加要请

报酬：BP3+2、2500+1500ミラ、斗魂ハチマキ

此任务需要在去ヴィルフ砦之前完成。通过リッター街道、ソルダート军用路来到レイストン要塞，与门口的士兵对话两次接受任务。事先装备好各种防止异常状态的饰品，三场战斗全胜时获得额外奖励。第一战的4名王国军士兵主要用异常状态弹攻击，HP很少，很简单；第二场战斗ベルク副长会参加，战术与第一场没区别；第三场西德（シード）中佐亲自上阵，HP较高，咏唱大范围攻击魔法时要尽量打断，其他时候将HP维持在1500以上就很安全了。

新型导力铳のテスト

报酬：BP2+1、2500+1000ミラ、命中3

前往中央工房三楼工作室与カルノー对话。装备得到的零式导力铳α到トラット平原去战斗10次以上即可完成任务，战斗15次以上时获额外奖励，回来对话即可完成任务。

カルデア隧道の手配魔兽

报酬：BP3、3000ミラ

从中央工房B1来到カルデア隧道，接近エアニレッテン关所的地方才能遇到此任务敌人。装备防毒饰品后进入战斗，敌人没有弱点，但攻击力并不高，增援较多，尽量速战速决。

トラット平原の手配魔兽

报酬：BP3、3500ミラ

沿トラット平原道向东前进，敌人在第二张地图最东侧出口下方。用火、风属性的魔法主攻即可。

部品探知

报酬：BP2+1、2000+1000ミラ、サプライズベル

与中央工房一楼的导力器整备士エイリク对话接受任务，拿到金属探测器（△+R使用）。先去三楼工作室调查房间右下梯子附近、右上角落里、设计图右边，各有一个部件。去四楼医务室调查走动的猫获得第4个部件。去实验室调查左下箱子左侧、右上温室底部、右下木柜左侧，温室旁三个并列柜子中间，各有一个部件。共计8个部件全部找到可获得额外奖励。回去对话完成任务。

のぞき魔の击退

报酬：BP3、2500ミラ

设置完三个测定器之前完成此任务。经过トラット平原道来到エルモ村，与旅店中的マオ婆さん对话接受任务。所谓的偷窥犯原来是一大群ヒツジン。战斗开始时无法对敌人造成伤害，应利用这段时间先强化自己。等敌人合体后再开始攻击，HP保持在1500以上，注意回复混乱状态即可。

トラット平原の手配魔兽2

报酬：BP4、3500ミラ

敌人在トラット平原连接エルモ村的那张地图的正西侧，回复HP的能力很强，建议集中火力一个个消灭。

军用路の手配魔兽

报酬：BP5、4500ミラ

敌人在ソルダート军用路上，除了一种会吸取HP的敌人外，其他杂兵不值一提。

第3章　狂ったお茶会

宿泊客の搜索

报酬：BP5、5000ミラ、结晶回路“阴阳”（需继承记录）

去旅馆与前台对话接受任务。通过カルデア隧道前往カルデア钟乳洞，在最深处（一直向北前进）发生BOSS战。战斗前将所有能防止混乱、气绝、睡眠的装饰品都装上。先用大范围攻击尽快将杂兵消灭，我方中混乱就麻烦了。最好用“アースガード”之类的魔法把NPC保护起来（注意有效时间）。消灭杂兵之后和BOSS慢慢磨，BOSS HP多防御高，攻击又带异常状态，建议散开队形。

エルベ周游道の手配魔兽

报酬：BP4、4500ミラ

经过エルベ周游道往离宫方向前进就能遇到目标，它的攻击带有很强的击飞效果，无弱点。看准时机以范围魔法和战技攻击吧。

地下水路の手配魔兽

报酬：BP4、4000ミラ

从西街区进入地下水道，敌人的具体位置很难描述，但路尽头除了宝箱没有其他分支，只要走遍就肯定能找到。主要敌人火弱且数量众多，攻击带吸血效果，还有附加混乱的特殊攻击。因此建议配置强力火属性魔法、装备防混乱饰品后再进入战斗。

消えた展示品

报酬：BP4、3000ミラ

该任务时间限制为四处调查完成之前。前往东街区北出口旁的历史资料馆，上楼与馆长对话接受任务。根据提示调查西街区正南方摩尔干将军家中二楼的钟，调查南街区北侧的喷水雕像，前往东街区南面共和国大使馆，调查右边房间第二个书架中的《人形の骑士第15卷》，最后去东面的斗技场发生战斗。建议全员事先装备防冻饰品。

地下水路の手配魔兽2

报酬：BP4、4000ミラ

进入东街区的地下水路，往西面前进就能遇到。敌人很喜欢呼叫增援，推荐用地或风属性的范围魔法进行攻击。进行此任务时可顺便把地下水路探索一遍，回收宝箱。

キルシェ通りの手配魔兽

报酬：BP4、3500ミラ

沿キルシェ通り往グリューネ门方向前进，敌人在第二张地图的南面。事先配置强力水属性魔法可令战斗轻松不少。

第4章　雾魔の标的

空に消えた婚约指轮

报酬：BP4、5000ミラ

与教会的アルム对话接受任务。通过マルガ山道来到翡翠の塔，到最顶层折断的柱子旁找到“白金の指轮”，回去对话即可。

钓り场探访

报酬：BP4+2、4000+2000ミラ、刚竿トライデント

沿エリーズ街道南下来到グリューネ门，进门与左手第一个房间的ベシュール对话接受任务。调查ロレント周围的垂钓点，需要钓一条鱼上来。垂钓点一共6处：ヴォルテ桥・关所的桥旁、ミルヒ街道北边的水池、エリーズ街道桥旁、艾斯特尔家旁的水池、ロレント市东南地下水路的某处、ミストヴァルト最深处的セルベの大树旁（需要本章结束后才能访问），全部找到后报告可获额外奖励。

エリ-ズ街道の手配魔兽

报酬：BP4、4500ミラ

沿エリーズ街道南下来到グリューネ门前即可遇见目标，事先记得装备防毒和防即死的饰品。ウィズダム速度快，物防高，攻击吸血且会咏唱即死魔法，我方应以魔法主攻。パインプラント被击破时会带毒自爆，还是离远点为妙。

ミルヒ街道の手配魔兽

报酬：BP4、4500ミラ

沿ミルヒ街道一直往ヴォルテ桥・关所方向前进就能遇到。敌人攻击力很强，但一般需要蓄力才能发动强力攻击，我方可直接取消它们的动作，暗黑、睡眠之类的异常状态对它们也很有效。

迷い猫の搜索

报酬：BP2、2500ミラ、マスタービーンズ（需要继承前作记录）

此任务需要在调查四个昏睡地点之前完成。与旅馆一楼房间中的イーダ对话，前往发着场与上层的ファブリ对话，下楼到建筑物间与スクラート对话，回到市区在居酒屋得知クイント已经离开，到工房找到クイント对话，到发着场与入口西侧树旁的ゾシモフ对话，与上层ファブリ对话获得入船搜索许可，到船最下层找到猫。

翡翠の塔の手配魔兽

报酬：BP4、5000ミラ

敌人在翡翠の塔前，推荐事先装备防黑暗饰品。サンダークエイク地弱，小心一同出现的コーラルシエル反射魔法攻击。由于サンダークエイク速度很快且攻击为全体范围，聚拢己方成员以便回复，然后将它们一个个消灭。使用范围效果攻击食料也是个不错的选择。

ミルヒ街道の手配魔兽2

报酬：BP5、6000ミラ

沿ミルヒ街道来到通往パーゼル农园的地图，敌人在中央指示牌的西南方向，事先装备防混乱和防即死的饰品。敌人数量很多，但弱点相同，建议用广范围的地、火属性魔法强攻。

第5章　守るべきもの

怀かしのレシピ

报酬：BP4、2500ミラ、スパイス煮こみ

与居酒屋厨房的デッセル对话接受任务，与居酒屋的ラオ老人对话，出门到リノン综合商店2楼与ブルーム婆さん对话得知菜谱被人拿走了，与居酒屋西侧民家2楼的レトラ对话，调查书柜获得菜谱。需要材料为十年味噌×1、百年古酒×1、メイプルシュガー×2、粗烧き岩盐×5、フレッシュハーブ×5、ドラゴンビーンズ×2、ブラックペッパー×4、魔兽の骨×2。除了“魔兽の骨”之外都能在商店买到，凑齐后回去对话即可。

デアセトの秘药

报酬：BP2、7500ミラ

与时计台上的アントン对话接受任务。收集魔兽の甲罗×5、魔兽の羽×5、魔兽の种×5和パールグラス。前三种从周围街道的敌人身上掉落，最后的パールグラス是一种鱼，在エリーズ街道桥旁可以钓到（最普通的プログレロッド+ミミズ就能钓到），收集齐后回来对话即可。

矿山の委任状

报酬：BP5、6000ミラ、某属性セピス500枚

到西面出口南方民家2楼与ガートン对话接受任务。依次调查礼拜堂2楼展望台的椅子、市长家南侧堆起来的五个木箱，武器商会背后的锻冶场得到钥匙。去东南侧的地下水路，打开尽头的门后会遇敌。敌人地火属性弱，攻击吸血。击败敌人后调查柜子获得被盗走的委任状，回去对话完成任务。

帝国大使の依赖

报酬：BP5、10000ミラ、铁骑功劳章

前往北街区西北方的旅馆2楼接受任务。依次调查南街区工房后门外的一盆花、游击士协会3楼打开的书，再前往ボース国际空港调查西侧的叉车，之后去北街区礼拜堂2楼调查桌上的圣典得到被盗的奖章。

消えたお娘样

报酬：BP5+2、6000ミラ

此任务需要在消灭三个手配魔兽之前完成。去北街区东北方向的アンテローゼ餐厅与レイナ对话接受任务。从西ボース街道来到クローネ山道的关所，进入房间与フラッセ对话，选择“フラッセさんって臆病者ね”能获得额外奖励，自动回到ボース市完成任务。

珍味の调达

报酬：BP3+2、5500+1500ミラ

去北街区东北方向的アンテローゼ，与厨房中的グルナ对话接受任务。注意此时就算已经有足够的材料也不要立即完成任务。出门到ボースマーケット的南门与オーヴィッド对话可让他提供魔兽の骨、角和牙，并获得额外奖励（此剧情需要继承前作记录才能发生，如果没有就只能自己去找且无法得到额外奖励），集齐剩下的各10个魔兽の鸟肉、鸟卵和目玉之后回去对话即可。达成额外奖励条件后，与厨房中的オーヴィッド对话可以买到所有食材，魔兽系食材作为攻击食料的必要材料，只有这里才可以直接买到。

ラヴェンヌ山道の手配魔兽

报酬：BP5、6500ミラ

前往ラヴェンヌ村，往废坑方向前进到第2张地图时往东北走就能遇见敌人。装备防石化、睡眠和混乱的饰品。尽快使用S战技或范围魔法先将异常状态攻击为主的ヤスデダマ消灭掉。剩下的敌人用水属性魔法可很快击破。

第6章　绊の在り处

远い日の记忆

报酬：BP5、3500ミラ

与北街区居酒屋的コルナ对话接受任务。到西侧的市长家2楼，在リラ和梅贝尔市长旁使用得到的照片即可。

商人の护卫

报酬：BP3+2、5000+5000ミラ

到南街区中央靠北的民家二楼与ミラノ对话接受任务。到北街区西口与她对话开始任务，前往ラヴェンヌ村，一路上不发生任何战斗才能获得额外奖励，在山道狭窄的地方存档再通过吧。

隐藏任务 废坑の扫讨战

报酬：BP6、8000ミラ

在ラヴェンヌ废坑的门口与王国军士官对话接受任务，消灭废坑内的所有杂兵即可。

第8章 混迷の大地

隐藏任务 矿员たちの救出

报酬：BP8、10000ミラ

去过ロレント支部后，前往マルガ矿山，与电梯旁的ラング对话接受任务。救出深处4名矿工后，前往西北方魔兽的巢穴发生BOSS战。建议蓄满约书亚的CP，给物理型角色装备防暗黑饰品。开场立即用全体攻击将杂兵消灭，BOSS的物攻和物防都很高，我方HP一定要保持4000以上，威吓姿势后的解体作业伤害在7000以上，不用“アースガード”完全防御的话几乎就是一击必杀，别吝啬强大的攻击食料了。

隐藏任务 エルモ温泉の复旧

报酬：BP8、10000ミラ、最终浓缩香草茶×4

去过ツァイス支部后，把提塔加入队伍（别忘了装备“零力场发生器”）。前往エルモ村与旅店的マオ婆さん对话两次，选择第二项接受任务。前往村子北面的ポンプ小屋，协助寻找内燃机关和汽油。回到ツァイス，与发着场的グスタフ对话，去中央工房B1F与ルーディ对话，前往支部与雾香对话选择“要塞に问い合わせてもらう”，前往トラット平原道ヴォルフ砦方向第2张地图，与中央警备艇旁的士官对话获得内燃机关。通过工房地下的カルデア隧道来到ルーアン市，与南街区船员酒场旁的ボルトス对话，再与西侧的ハーグ对话得到汽油。回到エルモ村的ポンプ小屋完成任务。

隐藏任务 王立学园占领事件

报酬：BP8、10000ミラ

去过ルーアン支部后，通过メーヴェ海道来到ヴェスタ林道。战斗后约书亚需要调查以下地点：初始位置右侧窗户、东南建筑物背后窗户、东侧锁住的门、本馆背后四扇窗户、东北讲堂背后窗户、西北女生宿舍侧面两扇窗户。前往每所建筑物救出学生，最后前往旧校舍教训那基尔巴德。

クローネ峠の手配魔兽

报酬：BP5、7500ミラ

沿西ボース街道来到クローネ山道，装备防气绝饰品，战斗建议以范围火魔法主攻。战斗后可以顺便前往关所与レイ对话获得最强攻击食料“オーロラ不思议玉”。

アンセル新道の手配魔兽

报酬：BP5、7000ミラ

沿アンセル新道南下，敌人在前往琥珀の塔的分支路上，装备防即死饰品。敌人普通攻击有2000伤害+即死，用全体魔法快速消灭它们吧。

エリーズ街道の手配魔兽

报酬：BP5、5500ミラ

敌人在エリーズ街道到グリューネ门的必经之路上，事先装备防石化和毒的饰品。ヴァンガード被击破后会发生2500左右伤害的自爆，注意回避。其他杂兵的攻击带毒和石化效果，事先采取相应措施后就不用担心了。

ミルヒ街道の手配魔兽

报酬：BP5、5000ミラ

敌人在ミルヒ街道通往パーゼル农园的那张地图东北方，装备防毒和防即死饰品后进入战斗。先用全体攻击技能将杂兵消灭，デビルズスピア的普通攻击附加毒，压杀附加即死效果，还有强力全体攻击，建议集中火力一个个消灭。

メーヴェ海道の手配魔兽

报酬：BP5、5000ミラ

敌人在メーヴェ海道的必经之路上，事先装备防石化、封技和封魔的饰品。防止异常状态后敌人的攻击不值一提。

绀碧の塔の手配魔兽

报酬：BP5、6500ミラ

敌人在绀碧の塔门前。エボニースケイル非常喜欢呼叫增援，必须尽快消灭，用全体魔法可快速蓄积CP，然后用S战技将敌人一网打尽吧。

リッター街道の手配魔兽

报酬：BP5、5000ミラ

敌人在リッター街道通往ツァイス的门口。物防高但HP很少，用全体魔法和攻击食料可快速将它们消灭。

トラット平原の手配魔兽

报酬：BP5、6500ミラ

敌人在トラット平原道通往ヴォルフ砦的道路上，准备好范围回复魔法。敌人的全体攻击能造成2000左右伤害。但只有受到过攻击的个体才会使用全体攻击，因此必须紧盯单体一个个消灭，千万不要使用全体或范围攻击。

地下水路の手配魔兽

报酬：BP5、9500ミラ

从东街区的入口进入地下水路。由于敌人数量较多，蓄积广范围S战技角色的CP或准备好全体魔法才能高效率地消灭敌人。

エルベ周游道の手配魔兽

报酬：BP5、8000ミラ

敌人在エルベ离宫的门口，数量极多，当然要准备大范围的攻击手段。ラークカクタス会提升全体敌人的STR和DEF，并降低我方全体的STR和DEF，应优先消灭它。ビックカクタス的特殊攻击伤害在3000以上，注意将我方的HP保持在该数值以上。



文 qyqgpower



RPG	英雄传说 空之轨迹 the 3rd 英雄传说 空の轨迹 the 3rd		
Falcom	2008年7月24日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

注：由于本作系统与前两作非常接近，所以与前作相同的部分这里不再重复介绍

继承前作记录

本作同样可以继承记录，开始新游戏时就有是否读取前作《空之轨迹SC》通关记录的选项，如果选择“是”，那么在本作中就会根据前作中最终达到的游击士等级来获得相应的奖励道具，具体如下：

等级	奖励
A级游击士	各种セピス×200、太阳の刻印、月の刻印
B或B+级游击士	各种セピス×200、月の刻印
C+及以下游击士	各种セピス×200

相对PC版的追加要素

本次的PSP版相比PC版，同样增加了部分新要素，具体如下：

1. 部分剧情被改动（星之扉15）
2. 对部分BOSS强度进行了调整
3. 继承前作存档后根据前作游击士等级而获得的道具与PC版不同
4. 部分角色追加了语音
5. 结晶回路装备菜单追加了快捷功能
6. 追加了新的结晶回路
7. 问答游戏追加了マニアック难度，奖励为“刻耀珠”
8. 对大部分角色的招式性能进行了调整
9. 跳过S战技演出的功能
10. 追加了部分装备
11. 跳过扉剧情的功能，不过注意跳过后将无法获得奖励

追加结晶回路的效果及获得方法如下，不过需要注意的是，“魔镜”和“神镜”在一周目内只能获得其中一个。

名称	效果及获得方法
刻耀珠	驱动3，问答游戏マニアック难度奖励。
魔镜	50%几率反射魔法攻击，逃跑次数300次以上于最终话时在回复泉水处得到。
神镜	50%几率反射物理攻击，战斗次数300次以上，逃跑次数0，最终话时在回复泉水处得到。

与前作的不同点

操作差异



本作的操作方法与前作大致相同，不过△键的快捷功能有所变化。通常时左为打开星杯手帐、上为料理手帐、右为魔兽手帐、下为使用方石、L为队伍编成、R为设定支援能力。本作还加入了结晶回路装备菜单中的快捷键，L为卸下所有结晶回路，R为将当前回路替换为同类更高级别的回路。

方石

“方石”是本作的最关键道具，主要提供三个功能：传送、队伍编成和远程技能。利用传送功能，本作终于不用像前两作那样徒步满世界跑了。

扉系统

本作中并没有前两作中的游击士任务系统，不过新加入了全新的扉系统。扉一共分为三种类型，月之扉为长篇故事、星之扉为短篇故事、太阳之扉是迷你游戏。扉分布在迷宫的各个位置，需要满足特定的条件才能打开，对于当前没有满足条件无法打开的门，只要调查过后就可以利用方石随时转移过来，十分方便。

新增战斗奖励

相比前两作，本作新增了5个全新的战斗奖励内容，具体如下：

攻击附加即死效果，对范围类和全体类攻击均有效（魔法不会附带此效果）。但当角色装备有防即死装备或敌人有即死无效的能力时，此效果无效。

被物理攻击击中的角色将从战斗中消失几个回合，将敌人全部消失算战斗胜利，但不会得到经验值、道具和セピス，反之则Game Over了。我方角色消失时EP会减为0。

在此状态下进行的攻击将被对方完全防御，是个不利效果，应尽量回避。

此次行动完毕后，可以立即进行下一次行动。对咏唱、蓄力来说也就是立即发动。

在此状态击破敌人时一定会掉落道具。

远程技能（リモートアビリティ）

远程技能系统允许玩家选择一名不参加战斗的同伴作为队伍的支援角色，根据选择角色的不同，队伍所获得的支援效果也不一样。例如莉丝的支援效果是队伍取得的经验值、セピス增加，乔瑟特的支援效果是队伍获得的道具和セピス增加、但防御力下降等。



流程攻略

第零话 星杯骑士

一开始操纵本作男主角凯文（ケビン）执行古代遗物的回收任务。剧情之后离开房间，前往孔拉特（コンラート）的私人房间。在图书室中可以得到《カーネリア》。来到孔拉特的房间后，调查东侧的花瓶、办公桌、西南侧的花盆、地毯的西北角落，这样就会出现隐藏门。注意调查的时候不要按下沙发后的按钮，否则会初始化所有调查按钮。在门前选择密码，正确答案是“O·R·P·H·E·U·S”。进入房间后凯文发现了本次的目标——古代遗物“愚者のロケット”。此时会发生剧情，要与3名黑衣男发生战斗，战斗毫无难度。原路返回，沿途还有几场强制战斗，回大厅抓获孔拉特后，凯文砸破窗玻璃从高空逃走。

在飞行艇上，凯文接到了骑士团总长塞尔纳特（セルナート）的指令，前往グランセル大圣堂地下进行回收任务，同时还会有一名新人从骑士参加此任务。在前往グランセル的国际定期船上发生完剧情后，与船上所有乘客对话一次就可以到达目的地。

下船后与西德（シード）中佐前往大圣堂，获悉此次要回收的古代遗物是三天前从浮游都市リベル方舟的沉没地点回收上来的。对于古代遗物的归属问题，凯文和对方、也就是提塔（ティータ）的母亲艾丽卡（エリカ）发生了分歧。正当回收任务陷入僵局时，凯文的从骑士莉丝（リース）赶到。双方在争论之时，古代遗物却再次活动起来，打开外壳露出了闪耀着蓝色光芒的“方石”。由于古代遗物重焕生机，因此按照规定属于教会一方的凯文有权将其回收。



离开大圣堂后前往港口会发生剧情战，敌人是前作中的小丑级角色基尔巴德（ギルバート）。基尔巴德的攻击带有各种异常状态，建议集中火力先将他消灭，如果凯文的CP在100以上的话，也可以用S战技进行完全防御。G-アパッシュ的攻击力很高，“ブレイクキャノン”能造成近5000HP的伤害且不能被打断，不过由于发动时间较长，因此可以轻松回避。战斗结束后“方石”又活动起来，在一阵耀眼的白光中，凯文和莉丝被带到了陌生的“隐者の庭园”。

第一话 影の国

可以自由活动后前往各处进行调查。如果继承前作的通关记录，那么在西侧某处的平台上就可以得到相应的奖励道具。四处调查完毕后回到中央平台发生剧情，“方石”将两人战术导力器中的结晶回路破坏，从此玩家可以将这里当作游戏的据点。石碑可以进行回复、购买物品和强化导力器；东南侧的大树处可以购买食材，调查后获得“料理手帐”；调查西南侧的泉水可以令角色的CP值全部回复满，不过使用后需经过5次战斗才能再次使用。



三处调查完毕后回到中央发生剧情，从莉丝处获得“星杯手帐”，其性质和前两作中的游击士手帐差不多。做完适当的整备后（推荐至少购买一个幻属性的结晶回路并装备），进入北侧的方阵即可被传送到翡翠回廊。一进入翡翠回廊就是一场战斗，对手不强，弱点都是幻属性。战斗结束后获得魔兽手帐。在传送点后获得“封印石”，“方石”的传送功能得到解放，利用它可以瞬间回到据点。

在据点的石碑处使用“封印石”，翡翠回廊某处的封印被解开了，而提塔竟然也从封印石中出现。回到之前封印的地方继续前进发现月之扉1，关于扉的具体攻略方法可参看后文。

向东南前进，通过传送点来到第一星层翡翠回廊，会发现アルセイユ号飞行船竟然也在这里。向南前进可以发现较小的石碑，有和大石碑一样的作用，此时出售的武具和结晶回路会有所追加。向西前进可以获得一些道具，并发现太阳之扉1。向东前进是正路，经过几个传送点来到アルセイユ号旁，进入内部调查，前往下层的工房。调查门后，一旁的终端就可以用来开启几个房间，在舰桥可得到“封印石”。

用“方石”回到据点后使用“封印石”。第一星层深处蓝色的障壁会被解除，而另一位同伴——优丽亚（ユリア）大尉也加入了队伍，她加入后再去调查アルセイユ号会有船内搜索的特别剧情发生。从解除的障壁处一路前进，来到第一星层：翡翠回廊·终点，经过石碑继续前进发生BOSS战，建议在石碑处购买足够的防止封魔和睡眠的装饰品并装备后再进入战斗。杂兵スードルード·ギザ会使用“火炎放射”，非常讨厌，建议先集中消灭后再专心对付BOSS。BOSSベヌウ共有3个形态，第一个形态时只有1000HP左右的伤害+吸收的技能，它的魔法防御较高，我方应使用物理攻击。ベヌウ的HP减为0时立即进入下一形态，之前先回复好我方的HP。第二形态HP很少，虽然发动的技能“アースランス”能造成4000HP以上的伤害，但可以打断。第三形态它会使用“冥界波”，全体3000左右伤害并附带封魔和睡眠效果，且无法被打断，如果没有装备相应饰品就比较麻烦了。使用凯文和提塔的回复性战技维持我方HP水平，再用空属性魔法猛攻吧。战斗后，莉丝学会S战技“ヘヴンストライク”。

第二话 异界化王都

本话开始后，去南侧的书架上可以发现《カーネリア》，今后会随着剧情发展继续增加其他书籍，全部发现后将获得奖励道具。传送到翡翠回廊终点的石碑处继续前进。传送点的另一侧是グランセル王都，喷泉旁有石碑，可进行装备道具的调整。钓公师团本部二楼有太阳之扉2，游击士协会三楼有月之扉2，其他各处都有不少宝箱，建议在向北前往グランセル城前先去回收。



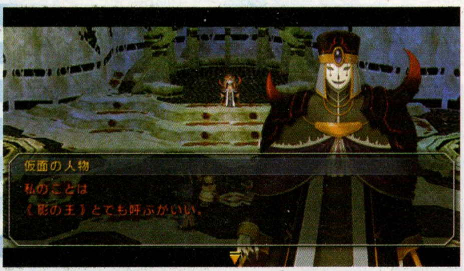
グランセル城前的庭院里可以发现星之扉1。城门前的战斗只是一堆杂兵，使用S战技就可轻松搞定。由于城门被纹章所封印，先前往东街区调查。东街区的エーデル百货店中有一些宝箱，向北进入帝国大使馆将发生战斗。敌人ダークブレイド的速度很快，“胧”带有低几率的即死效果，不过可取消。在大使馆的图书室里发现“封印石”，回到据点进行解放，这样グランセル王都内西街区的封印就可被解开，缪拉（ミュラー）也在同时加入队伍。以后队伍就可以自由编成了，不参加战斗的同伴也可以安排为远程支援角色。

回到グランセル，到西街区继续调查。在前往最西侧的波止场前建议先把西街区的宝箱回收。经过大圣堂内部西南侧的门上到二楼可以发现星之扉2。在波止场发现了山猫号，不过门锁着，先继续前进。进入某个仓库后发生强制战斗。敌人是4只ウィスプ，回避力较高，通常攻击较难命中。战斗后获得“山猫号の键”。这一带的宝箱也别忘了回收，其中不乏非常强力的装饰品“クリムゾンアイ”。回到山猫号，打开门后在内部发现另一块“封印石”。

回到据点将封印石解放后，王都内グランア

リーナ前的封印被解开，乔塞特（ジョゼット）加入队伍。前往王都东城区东侧的グランアリーナ，记得事先准备防封技饰品。グランアリーナ右侧的准备室中有太阳之扉3，穿过观众席后来到左侧准备室，激活石碑后进入斗技场发生3场连续战斗。前两场战斗都是杂兵，第三场为BOSS战。BOSS战中，周围的スカルヘッド被击破时会自爆，应在远距离的情况下优先击破。ダークブリンガー实力很强，速度快，攻击范围大，伤害多在3000HP以上，还带有MOV下降、DEF下降、封技等多种特殊状态。它的弱点是时属性，物防不高，分散我方的队列能有效控制它的伤害输出，不要吝啬S战技。战斗后得到另一块“封印石”。

回到据点将封印石解放，グランセル城的封印终于被打开，此次加入的同伴为前两作的男主角约书亚（ヨシュア）。约书亚提议应首先解明王都被异界化的原因。传送到グランセル城进行下一步调查，队伍中必须有凯文、莉丝和优丽亚，剩下一人任选。进入后立即发生强制战斗。正路是到二楼向东上空中庭院前往女王宫，在这之前建议先回收各处的宝箱。空中庭院的东侧平台上有星之扉3。到女王宫最深处的阳台上获得“宝物库の键”。回到一楼，去位于地下一层的宝物库，乘坐电梯来到封印区画。



来到封印区画后一路前进，在最下层的石碑附近做好准备以应对BOSS战，确保队伍中有全体S战技的角色并CP蓄满，确保魔法系角色配出“ダークマター”。BOSS是统治这未知的影之国的“影之王”召唤出的ロストルム，其周围还有大量ロストルムハイド，由于后者的普通攻击带有低几率的封魔和黑暗异常状态，因此建议率先使用全体S战技将它们一网打尽。之后我方应立即散开，因为ロストルム的攻击力极高且大多为范围攻击，它的弱点为时和空属性弱点。战后，影之王遵守诺言交出“封印石”。

第三话　金の道、银の道

解开“封印石”后库洛泽（クローゼ）加入队伍，前往东南侧的书架可以发现《リベール通信》。

通过封印区画最下层新出现的传送点，来到第三星层。接下来需要兵分两路同时攻略，且过程中不能回到据点，因此建议留个存档以防存死档后卡关。在据点做好所有角色的整备，并饮用泉水把所有角色的CP都加满。调查第三星层的石碑后选择攻略开始，推荐成员组合为：

金の道：凯文、优丽亚、提塔、库洛泽

银の道：莉丝、约书亚、缪拉、乔塞特

金の道

迷宫为单线，支线平台都是宝箱，在东侧某处平台可发现星之扉4。石碑后是BOSS战。假莉丝攻击力很低，麻烦的是周围的四面镜子。ホーンテッドミラー反射物理攻击，全体S战技很难发挥作用，因此本路线推荐角色大多为范围S战技。スパーキングミラー反射魔法攻击，物理防御也很高，必须用S战技速战速决，否则假莉丝还会给它们加血，非常难缠。两种镜子都会使用将近6000HP伤害的“反射黎明　”，应移动回避或打断。只要消灭了四面镜子，假莉丝的三次变身没有任何威胁，胜利后获得“封印石”。



银の道

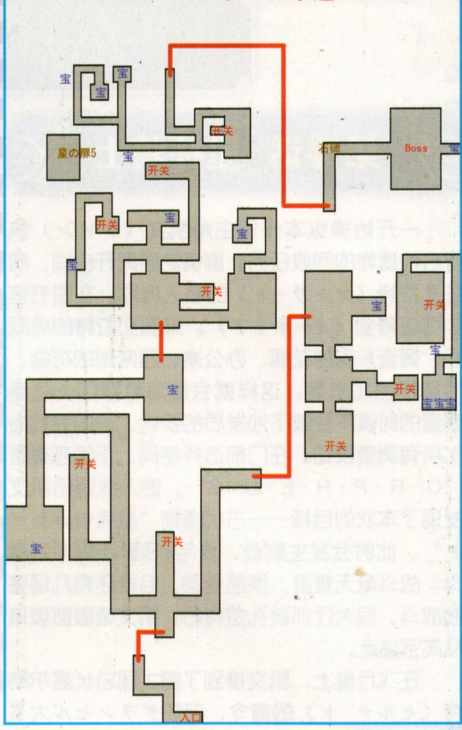
迷宫和金の道类似，在西侧某处平台可以发现月之扉3，石碑后同样是BOSS战。如果队伍中有缪拉的话，建议事先将他放到最后排的中间位置，并为全员装备防即死饰品。假凯文第一次行动必定使用“グラールスフィア”（超大范围内完全防御两次），如果让后面的5架デススラッガー受到这个效果，将对我方非常不利。由于缪拉的速度很快，一般会在凯文之前行动，所以战斗开始后立即使用战技“ラグナバインド”把假凯文拉过来就可以有效减少其完全防御的发动对象。デススラッガー的冥界4连炮能造成8000HP左右的伤害，应立即使用S战技并配合大范围魔法尽快消灭，使用约书亚的魔眼延迟敌人的行动也是有效的手段。胜利后获得“封印石”。

第四话　昏き圣痕

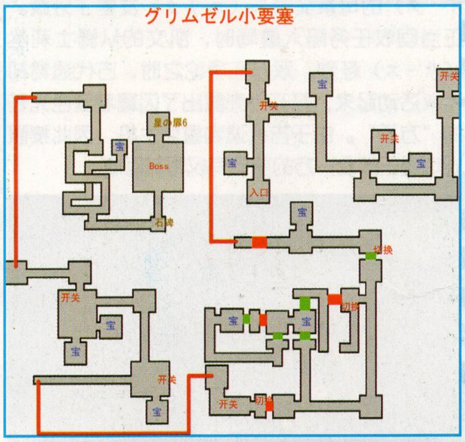
这次“封印石”中的是奥利皮埃（オリビエ）和仁（ジン），南侧的书架上可发现《面白そうな本》。前往第三星层合流地点，传送点旁的宝箱内是“编入试验合格通知”，是打开月之扉3的必要道具。通过传送点来到ル=ロックル训练场并发生过杂兵战后，女性亡灵出现并告诉众人这里将会有三次试炼，还将一份地图交给了众人。宿舍内有石碑和一些宝箱，其中的“幸运”是打开月之扉5的必要条件，之后前往バルスタール水道。

注意在岩浆上时会快速减少HP，可装备宝箱中的“耐热ブーツ”来减少伤害。开关在不同方向切换时会有隐藏宝箱出现，多尝试一下。BOSS战前记得装备防毒饰品，假阿奈拉斯（アネラス）有三次变化，ウエアザッパー的攻击大都带有毒，事先防止就行了。胜利后获得“封印石”，解开后加入的同伴则自然是阿奈拉斯了。接下来前往サントクロワの森。在正南方的死路尽头可以发现月之扉4。一直向南前进，石碑后是BOSS战。敌人能力很弱，而且没有异常抗性，轻松就能取胜。战斗后获得“封印石”，使用后谢拉扎德（シェラザード）加入。之后继续探索本话最后的地点——グリムゼル小要塞。

バルスタール水道



グリムゼル小要塞



二楼的切换开关与相同颜色的桥联动。获得IDカードII后将桥切换成红色，前往开关处解锁。四楼石碑后照例是BOSS战。由于假阿甘特（アガット）没有即死抗性，让两人装备结晶回路“死の刃2”后两下就能打掉他的前两个形态。



メズ・ビースト的攻击力较高，受到伤害后会使用“逆鳞招”大幅度提升STR和SPD，应集中战力一个个消灭。胜利后获得“封印石”，另外别忘了调查门后的星之扉6。

阿甘特加入队伍后，前往宿舍的石碑处。出门后向右前进将立即发生BOSS战。正当アスタルテ封住众人行动、莉丝也陷入危急的时刻，凯文解放自己的力量，打破了アスタルテ的封印。战斗开始后立即使用“魔枪ロア”，配合其他角色的全体S战技，消灭周围的两只アデプト，同时也可对アスタルテ造成极大的伤害。虽然アスタルテ有许多高攻击力技能，但只要准备“ラ・ティアラル”随时回复，并针对其弱点时、空属性进行攻击，很快就能将它击破。拿到“封印石”后，影之王再次出现，而前两作的女主角艾斯特尔（エステル）也在此时加入。不过正当大家欢快地庆祝再会时，凯文却倒在了地上……

第五话 光と影の迷宫

凯文倒下是因为使用“圣痕”的关系，需要一定的休息。接下来由莉丝和艾斯特尔带领大家继续前进。南侧书架上可以发现《赌博师ジャック》。传送到宿舍的石碑，前往第五星层的传送点。装备防混乱饰品，接下来迷宫中的很多敌人会混乱攻击。



来到光の迷宫，通过传送点在两张地图间互相传送到达目的地，东侧平台上有星之扉7。得到“封印石”后返回据点。里夏尔（リシャール）加入后，经过光の迷宫中继点之后的传送点，来到影的迷宫。影的迷宫的构成方式和光の迷宫类似。在第二张地图的西南方可发现太阳之扉4。在尽头发现另一块“封印石”。

封印石里的是铃（レン）。在提塔的调解下，铃同意暂时休战，与大家一起行动。铃从里夏尔穿着过去的军服这点上判断，这影之国会将人的思念实体化，这也解释了各处场景、石碑和扉的出现原因。继续前进，通过影の迷宫中继点后的传送点来到光の迷宫2。某处平台上可以发现星之扉8，附送的结晶回路非常强力，推荐立即完成此支线。最深处石碑后将是惯例的BOSS战，事先装备防石化饰品。蜘蛛三姐妹的攻击带有各种异常状态，全部防御是不可能的，因此，主要防御最危险的石化。由于アルケニー・エプロス被消灭时会召唤アルケニー・シグマ，所以应把它留到最后再打死。シグマ的“吸圣クブリエ”能造成9000左右的伤害，且带有HP吸收效果，很容易陷入拉锯战。魔法系角色应全力使用空属性魔法进行攻击。战斗胜利后，出现了一块与往常不同的白色封印石。黑骑士再次出现，下个场景将是等待所有人的试炼。白色封印石中出现的是リベール王家的先祖——赛雷斯特（セレスト・D・アウスレーゼ）。

第六话 守护者の试炼

赛雷斯特（正确地说，是她本人部分人格的再现）对影の国进行了一些说明后，凯文归队，把库洛泽加入队伍。南侧书架上可以发现《人形の骑士》。传送到光迷宫・终点，经过后面的传送点前往エルベ周游道。在周游道中可以发现一个发光的石碑，做好准备，调查后进入“无色の学舍”。



无色の学舍

目的是全灭灰色敌人，如果在全灭前消灭任一红色敌人，整个学校就会再次变回灰色，不小心撞上红色敌人时就逃跑吧。灰色敌人分别在如下位置：校庭4个，男子/女子宿舍各2个，本馆4个，讲堂2个，クラブハウス2个。女子宿舍一楼的房间里有星之扉9。消灭完后，通往旧校舍的门被打开。出门前先存档，会有BOSS战。レイヴン三人组的能力不强，建议最后使用S战技将他们同时消灭。装备提升ADF的饰品，进入旧校舍内部将发生BOSS战，原皇家亲卫队队长飞利浦作为第一试炼的守护者出现。飞利浦以物理攻击为主，攻击力较高但速度不快，可以慢慢应付。他背后的エメラルドサーパント会使用“ラグナブラスト”，效果为直线4000伤害加技封效果，可取消。战斗胜利后别急着回周游道，旧校舍有不少宝箱，二楼南侧门外有月之扉5。

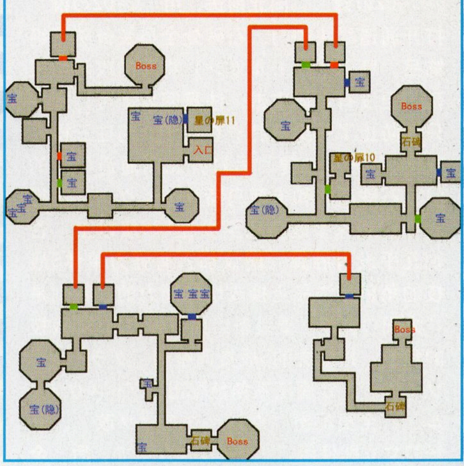
回据点整备，并把阿奈拉斯加入队伍。前往周游道，向南前进，调查琥珀色发光的石碑。

镜の隐れ处

因为有地图，所以具体走法就不详细说了。注意地图上的宝（隐）并不是宝箱，请在周围多调查一下，可以得到各种セピス×1000。下面分别说说几场BOSS战。

第一场BOSS的对手是古拉茨（グラッツ）和两名猎兵，除了猎兵会暗黑攻击外，没什么特别之处。胜利后调查控制台获得赤のカードキー继续前进。第二场BOSS战是对卡尔娜（カルナ），她的攻击方式非常丰富，

湖畔の研究所



她和女猎兵都会打断我方的咏唱，释放魔法时注意行动顺序，“クロックダウン”非常有效。胜利后获得绿のカードキー。第三场BOSS战对库鲁茨（クルツ），状态异常攻击同样对他奏效，胜利后获得青のカードキー。

三楼东北侧蓝色门里有第一份“里武术大会参加许可证”，是进入太阳之扉3第二部分的必要条件。四楼石碑后将和雾香（キリカ）战斗，敌人全为物理攻击，建议使用“ラ・クレスト”之类的魔法增加全员的防御力。ゴズ・ビースト皮糙肉厚，但用幻系魔法可有效造成伤害，配合“オバールダウン”减少ADF后能很快将它们消灭。雾香攻防均一般，S战技能对我方造成约6000的伤害，威胁不大。

回到据点后，可以在东侧的书架上发现《难しそうな本》。将里夏尔加入队伍（另外两名成员建议有全体型的S战技），回到周游道，调查新发光的石碑，前往レイストン要塞。

铁壁の砦

来到中庭后向北前进。进入北侧建筑物前装备好防止气绝和冰冻的装饰品。敌人是西德中佐和6名王国军士兵。王国军士兵的攻击带有多种异常状态，因此战斗开始后连发S战技，再用大范围魔法尽早把这些杂兵消灭掉。西德中佐的攻击力一般，伤害10000以上的全体魔法“アークプロミネンス”能打断就打断，如果没有这个空余，就把全员集中到一起便于回复。战斗后得到“兵舍の键”。

前往中庭西侧的建筑物。右侧宝箱内有开启二楼门的钥匙，从左侧上到二楼，红灯的门内与卡诺奈（カノーネ）发生BOSS战。全员装备防止气绝的饰品，物理攻击角色装备防止封技。几个特务兵很快就会聚拢来，对他们使用“クロックダウン”效果很好。战斗后得到“司令部の键”。

前往中庭中间的建筑物。向西到地下牢房，获得“C-01の键”。东侧通道尽头有星之扉12。使用“C-01の键”打开中间通道的门后一直向西来到二楼。向南走，获得

"C-02の键"。向北前进，用"C-02の键"打开通道尽头的门。石碑处全员装备防气绝饰品。摩尔干（モルガン）将军的攻防均很高，但没有全体攻击，注意回复即可，本战只要防止了气绝就胜券在握了。前往三楼，获得"C-03の键"后打开北侧通道尽头的门，石碑后将和卡西乌斯（カシウス）进行战斗。确保参战角色至少在125级以上，否则几乎没有胜算。建议加入有强力单体S战技的角色。饰品全换成增加能力的，特别是"太阳の刻印"要装备给拥有强力单体S战技的角色。把凯文的S战技调整到"グラールスフィア"，让魔法系角色配出"アースウォール"，全员配出"クロックアップ改"。开场凯文立即使用"グラールスフィア"后，全员使用"クロックアップ改"，SPD才能勉强追上使用"麒麟功"后的卡西乌斯。卡西乌斯的物防很高，我方的伤害输出主要依靠S战技和魔法，防御手段主要依靠"アースウォール"。本场战斗难度较高，虽然被全灭后可以选择降低难度挑战，但奖励的"剑圣の纹章"就无法获得了。获胜后，中庭东侧的发着场解封，别忘了去拿那里的"超・斗魂ハチマキ"和"超・斗魂ベルト"。到据点把约书亚加入队伍，回到周游道，调查新发光的石碑，来到黒の方舟。

黒の方舟

各处的显示屏可以看到周围的地图和当前位置。经过后部第二层前往下层的监禁室。后部第二层西侧场景的北方可发现星之扉13。从监禁室里救出基尔巴德后，获得"セキュリティカード"。使用它来到下层格纳库。石碑后是BOSS战，事先让凯文配出"シルバーソーン"，物理系角色装备防黑暗的饰品。周围的杂兵对混乱没有抗性，聚拢后使用"シルバーソーン"即可，至于ドルン和キール反倒没什么需要注意的地方。胜利后甲板上的结界消失，传送回去向圣堂前进。在前部第1层可发现太阳之扉5。来到圣堂后，石碑前装备防气绝饰品，把角色队列调整得分散些，配出"クロックダウン"。BOSS是前作中的三位执行者，攻击力并不高，使他们减速后更是轻松很多。先集中火力击败会回复和复活的ルシオラ，小人状态可用"ラ・キュリア"解除。

狭间

通过传送点之前，全员装备防混乱饰品，回复一下CP，其他要求和前面的卡西乌斯战类似。战斗开始同样使用凯文的完全防御，全员咏唱"クロックアップ改"。首先击破D・ファントム，之后黑骑士会时不时召唤分身，不用管分身，所有火力都集中到黑骑士本体上即可。由于黑骑士不会提升能力，伤害输出也一般，我方SPD提升后行动次数大幅增加，本战难度相对来说较低。众人通过了黑骑士——也就是罗威的最后试炼，



罗威也终于能回到他本该在的地方。

回到圣堂，传送点变成星之扉14。回据点把莉丝加入队伍，前往エルベ周游道，进入エルベ离宫，来到了凯文、莉丝和露菲娜以前居住的紫苑の家。

第七话 远い炎群

在井口、礼拜堂的门以及各个房间调查完毕后，从食堂回到中庭发生剧情，得到"礼拜堂の键"。进入礼拜堂后将是凯文和莉丝两人单独行动，建议把其他同伴身上的强力饰品都卸下来备用。



炼狱里不能使用"方石"，因此在完成这里的剧情之前不能出去。地上的发光点可回复HP和EP。途中几场强制战斗的敌人均会毒攻击，只要事先准备好防毒饰品则可以轻松获胜。

回复点后将是本话的最终BOSS战。给凯文装备CP自动增加和CP增加率上升的饰品，莉丝装备异常状态全防御的饰品。炼狱门之前出现的竟然是魏斯曼（ワイスマン），剧情过后凯文学会S战技"圣枪ウル"，务必设定在S战技上，对恶魔系敌人能发挥绝大威力。战斗中，凯文的CP一满100就使用"圣枪ウル"，而莉丝则使用战技"ホーリーブレス"给凯文加CP。在饰品的作用下，凯文一般受到1～2次攻击就能积蓄100CP，几回合内两只恶魔就会被凯文的"圣枪ウル"所消灭。魏斯曼的HP本身就不多，此番攻击下来，也应该所剩无几了。打败魏斯曼后，在同伴的协助下，凯文和莉丝成功脱离炼狱。

最终话 いつか、たどり着く场所

去东侧书架可发现最后一套书《リベール通信》，如发现了所有书籍，此时还可获得"翡翠の头环"。与赛雷斯特对话后方石的传送点中追加"深渊"，虽是非主线剧情，但那里能获得制作最强武器的"ゼムリアストーン"，星之扉15也在那里，建议还是先去一下。

深渊

深渊没有分支，每层最后会有BOSS级魔物，虽然不打也可以，但"ゼムリアストーン"需要打败它们（仅第一次时）才能得到。深渊・1的BOSS战的敌人攻击力很高，建议用幻属性的魔法首先击破ルキフグス，用"クロックダウン"降速也是很好的选择。

深渊・2BOSS战前，全员事先装备防即死饰品，把凯文的S战技调整为"魔枪ロア"，并装备CP自动上升的饰品。魔法系角色用时用属性大范围魔法猛攻并立即使用S战技，凯文的"魔枪ロア"对デュラハーン有特效，基本上1～2次就能将6只全灭。剩下的ベイルゼブル先降速，然后用空属性魔法集中攻击。HP较少时它会咏唱"大崩坏"，我方全体2万伤害且不能取消，因此在它咏唱完成前消灭它是最好的办法。

深渊・3BOSS战前让一名有全体S战技的角色CP保持100以上。开场后立即使用，省去了对付周围杂兵的功夫。虽然アカ・マナフ防御很高，但可以降速和减防，咏唱的"コキュートス"的效果为全体7000伤害加冻结效果，但可被取消。

深渊・4某宝箱处可以得到"里武术大会参加许可证"，两份此道具是开启太阳之扉3最高难度的必要条件。深渊・最深部有最后一道门：星之扉15。

深渊・最深部的BOSS是一大堆シャイニングボム和一只ボム・ザ・テンペスト。能有效造成伤害的方法只有一个：使用CP200时的无属性S战技。一般来说，让物理系角色装备最强武器和两份"タイガーハート"，STR提升到3300左右就能一击必杀它们了。库洛泽的"サンクタスノヴァ"根据ATS来计算伤害，所以给她装备两个"クリムゾンアイ"后攻击也是一种选择。由于星之扉15就在附近，可先传送回据点补充CP和制作武器。需要注意，如果从据点传送时没有立即选择星之扉15，最深部的这个BOSS就会消失，需要把1、2、3层的BOSS消灭才会再次出现，所以传送回据点前建议留个存档以防万一。



与赛雷斯特对话可使用"ゼムリアストーン"制作最强武器，建议优先给物理系角色制作。选择"アルセイユで出发"的话将不能再回到据点，也不能使用"方石"。建议在出发前大量购买并制作充足的料理道具，可大大降低最终迷宫的难度。

在众人的思念之下，アルセイユ号再次启动，载着大家飞向星层外侧的幻影城。

影之王准备的最后的"游戏"，是让大家通过4道门前往终点。此时需要分成四队前进，分队时的注意点：把一些探索用，带有阳炎、探知和鹰眼功能的结晶回路卸下来，以便不同队伍

之间共用；每支队伍加入一名拥有全体S战技的角色；每支队伍加入一名魔法系的角色；每支队伍确保至少有一名在125级以上、装备较好的角色，这样的好处是即使有等级较低的角色，也可以在路途中依靠他快速提升等级。

幻影城

地图非常类似，死路尽头均为宝箱。各张地图的宝箱内容会根据成员发生变化，可得到成员的次强武器。杂兵身上有很低几率掉落强力武器。途中的石碑是惟一的补给机会，建议进行结晶回路的最后调整。到达回复点后，把探索用的结晶回路卸下，把队伍调整为BOSS战对策状态，全体角色CP200，注意别把加能力的饰品都留在一支队伍里。

右门：主力成员装备所有异常状态无效，其他同伴主要防御即死。

左门：不需要特殊配置。

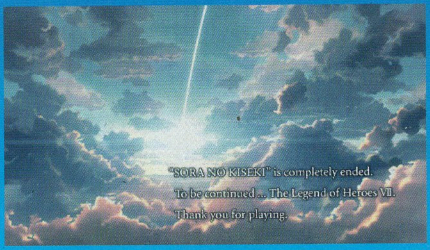
正门：不需要特殊配置。

大门：凯文装备CP自动增加，并把S战技设定为“グラールスフィア”。

见到露菲娜后，她说出了影の国将会侵蚀现实世界的事实，但她也指出影の国可以实现人们希望的现实，就这样下去说不定也是一件好事。凯文否定了她的观点，能实现任何愿望的辉く环最终还是把过去的人类导向了毁灭之路，那影の国也同样如此。最终战开始。

右门的对手是ゴルディアス零式，开场立即用全体S战技把周围的杂兵打扫干净。BOSS的普通攻击带有很强的击退效果，我方用时属性魔法主攻即可。左门的BOSS为T-IIゲシュペンスト，开场使用S战技后，全员加速并用时魔法主攻。注意把魔法的释放回合调整在BOSS行动前，否则很容易被打断。正门的敌人是R-タイクーン，S战技消灭杂兵后再慢慢对付它。三连战后有一次存档机会，之后是最终BOSS战。

最终BOSS是アニマニムンディ，轮到行动后它会立即使用“炼魔招来”，招来7根有效属性各不相同的柱子，同时本体成为无敌状态，BOSS和柱子开始一起咏唱“セプトクライシス”。在这之前，我方的小范围S战技可以先对它用掉。立即使用凯文的“グラールスフィア”，在BOSS咏唱时可先提升己方的能力。当BOSS行动完两轮后，凯文的CP肯定也已经恢复满。柱子只会受到特定属性伤害或高STR角色的物理伤害。柱子被全部消灭后，BOSS会时不时地招来两只グラン・グリモア，由于攻击带消失效果，必须第一时间消灭，它们被击破时会自爆，在造成1万左右伤害的同时让所在的地面消失，推荐以远程攻击完成最后一击。BOSS使用“チェンジアトリビュート”后会出现弱点属性，当只剩一半以下HP时，BOSS会咏唱“圣痕炮メギデルス”，我方全体伤害接近3万且无法取消，不过它在发动该招的蓄力过程中DEF和ADF都会大幅度下降，正是我方攻击的大好时机。这招过后，BOSS基本上处于濒死状态了，一鼓作气消灭它吧，之后就可以欣赏“《空之轨迹》系列”的大结局了。



记忆之扉攻略

注：某些扉打开的条件是某个道具或结晶回路，这些东西必须在道具栏或当前队伍的角色身上，否则门无法打开

月之扉

月之扉1（前篇）

地点：翡翠回廊

条件：提塔（ティータ）在队伍中

标题：オーバルギア开发计划/前篇

奖励：ロングバレル改、3000ミラ

备注：敌人在前期不会攻击，建议使用战技“スモークカノンII”将它们打入黑暗状态。敌人HP减少到一半左右时开始攻击，此时立即发动S战技，如果还有剩余的敌人，用魔法消灭即可。

月之扉1（后篇）

地点：翡翠回廊

条件：提塔（ティータ）和阿甘特（アガット）在队伍中

标题：オーバルギア开发计划/后篇

奖励：提塔习得战技“オーバルギア”

备注：战斗失败会Game Over，进入前存个档。两次战斗难度都很低，黑暗状态可用道具回复。



月之扉2

地点：グランセル支部

条件：谢拉扎德（シェラザード）在队伍中

标题：依赖人

奖励：天眼、4000ミラ

备注：战斗失败会Game Over。带爱娜前往东街区的百货店。然后去东街区西侧的冰淇淋店。最后前往北街区。发生战斗，爱娜会作为NPC登场，稍微注意一下她的HP。探索地下水道时不要刻意回避敌人，建议练到13级左右。两人在西街区的屋子里渡过一晚后，前往王城进行正式的遗产继承手续。战胜三名黑衣男后，却被更多的人所包围。正在危急时刻，库鲁茨等人前来助阵。爱娜的伯父和三名黑衣男已经等在了王城的门口，用实力说话吧。

月之扉3

地点：银の道

条件：库洛泽（クローゼ）在队伍中，并持有"编入试验合格通知"

标题：舞い降りた翼

奖励：隼眼、6000ミラ

备注：

第一个任务是分发老师给的讲义：

1. 与教室里的同学对话；
2. 向北去讲堂，西侧的后台发生剧情；
3. 去西南侧男子宿舍与一楼的ロジック对话；
4. 向东前往旧校舍，与门口的アントン等人对话。
5. 以上4处分发完后，前往南侧学生会二楼的女子更衣室，与モニカ对话。

某天，学生会长レクター经常到处躲藏不想干活。进入北面的讲堂，从南侧楼梯上去就能找到他。一个月后的一天，レクター让库洛泽帮忙送一封信到ルーアン市长手里。前往校长室获得外出许可，然后才能离开学校。因为ジル说错了话，库洛泽生气地跑出了女生宿舍，走到教学楼时会自动发生剧情。操作ジル上二楼最里侧的房间选择“声を挂ける”找ハンス谈心，对话中的选项可以任选。第二天，ジル拜访孤儿院的时候遇到了库洛泽，经过进一步的相互理解，两人和好如初。几天后，大家又在忙着找レクター。前往男生宿舍和讲堂调查，然后到学生会室调查窗户并上到屋顶就能找到他。



月之扉4

地点：サントクロワの森

条件：艾斯特尔（エステル）和约书亚（ヨシュア）在队伍中

标题：旅立ちの朝

奖励：记忆、8000ミラ



月之扉5

地点：王立学园・旧校舍

条件：持有结晶回路“幸运”

标题：幸せの石

奖励：幸せの石、12000ミラ

备注：自由行动后前往西南侧的沙滩上，调查有感叹号的地方，达到一定次数后自动进入剧情。来到西面的マノリア村后，进入南侧的风车小屋。マリィ最后决定前往クローネ连峰去寻找“幸せの石”。向北出村，和ポーリィ走散后继续向北走。由于找不到ポーリィ，最后连マリィ自己也迷路了。她遇见了一只会说话的奇怪魔兽。两人很快成了好朋友。傍晚为了取暖，マリィ决定捡些柴火。调查树和草丛周围就能捡到柴火。第二天奇怪的魔兽不见了，マリィ在回去的路途中从桥上失足掉了下去。“魔兽”救下了マリィ。当她苏醒时，不知何时，口袋中多出了一块闪耀着金色光芒的“幸せの石”。

星之扉

星之扉1

地点：グランセル城前

条件：优丽亚（ユリア）和缪拉（ミュラー）在队伍中

标题：ユリア様の休日

奖励：耀脉、3000ミラ

备注：战斗难度较高，不过无论战斗胜负与否，得到的奖励都一样。开场缪拉的“破邪显正”就能打掉优丽亚一半以上的HP。基本战术是CP一到100就使用S战技，用普通攻击积蓄CP，HP低于4000时立即使用“ティアラル”回复。注意途中缪拉还会使用一次“破邪显正”，坚持到最后，刚好能勉强战胜他。



星之扉2

地点：グランセル大圣堂

条件：战斗胜利100次以上（可参照星杯手帐第一页数据）

标题：盐の杭

奖励：石化の刃、3500ミラ

星之扉3

地点：グランセル城空中庭园

条件：约书亚（ヨシュア）和库洛泽（クローゼ）在队伍中

标题：祝贺会の夜

奖励：雅定食“ご満悦”、3500ミラ

备注：与在场的所有重要角色对话后继续剧情。



星之扉4

地点：金の道

条件：仁（ジン）在队伍中

标题：旅の終わり

奖励：阴阳、4000ミラ

星之扉5

地点：バルスタール水道

条件：阿奈拉斯（アネラス）在队伍中

标题：剑の道

奖励：利剑“迅羽”（战斗胜利时）、5000ミラ

备注：使用风花阵提升攻击力并立即使用S战技，HP降到4000左右就使用“ティアラル”回复，剩下用普通攻击。注意“风花阵”的有效时间很短，失效后需立即再用。



星之扉6

地点：グリムゼル小要塞

条件：获得20种以上的料理

标题：重剑流特训法

奖励：超・斗魂ハチマキ、100ミラ

备注：先与入口旁的ウェムラー对话吃饭（没有次数限制），至少让两人吃到CP100以上后，休息一下恢复HP，把惟一的装饰品装备给ロッコ。共有六次强制战斗，道具中的攻击食料务必留到最后使用。战斗中主要依靠战技“メンチギリ”降敌人防御，由于我方防御非常低，HP到一半以下应立即使用战技回复（注意此战技不能对自己使用）。迷宫中步步为营，多存档，慢慢走，魔兽移动速度很快，被兜后先制就得不偿失了。“メンチギリ”对强制战斗中的クリオネビット、ゴーストエピタフ和マスタークリオン没有效果，只能硬拼。第二场强制战斗结束后，别把接下来某宝箱中的“フレイムジッポー+”装备给ロッコ，因为第三战后他会暂时离队。最终战对阿甘特。使用メンチギリ后用攻击料理和普通攻击就能轻松取胜，CP达到200时还能用ブチ切れアタック造成近2000的伤害。

星之扉7

地点：光の迷宫

条件：无

标题：エプスタイン财团

奖励：机功2、7000ミラ

备注：装备防石化饰品，推荐加入两名以上具有全体S战技的角色。敌人的普通攻击带石化效果，回避高又会分裂。使用全体S战技、大范围暗、时、空属性的魔法可以高效地消灭它们。

星之扉8

地点：光の迷宫

条件：奥利皮埃（オリビエ）和缪拉（ミュラー）在队伍中

标题：帝都への归还

奖励：神眼、7000ミラ

备注：神眼可谓是本作最强结晶回路，竟然只需要看这段剧情就能得到，还犹豫什么。



星之扉9

地点：王立学园・女子寮

条件：支付50000ミラ

标题：早すぎた亲心

奖励：流血ミートボール、100000ミラ



星之扉10

地点：研究所・2F

条件：铃（レン）在队伍中

标题：ゴルディアス级试验计划书

奖励：10000ミラ、回到据点后铃习得S战技“パテル＝マテル”

备注：给铃装备防石化和毒的饰品，并配置一些全体或大范围攻击魔法。敌人的光线攻击带有毒和石化效果，不事先防止的话本战没有任何胜算。

星之扉11

地点：研究所・1F

条件：无

标题：“怪盗B”调查レポート

奖励：怪盗のマント、10000ミラ

备注：敌人虽然会反射魔法，但物防很低，两个S战技就把它们全部打发了。如果没有快速消灭它们的自信，事先给魔法系角色装备防封魔、物理系角色装备防封技的饰品。

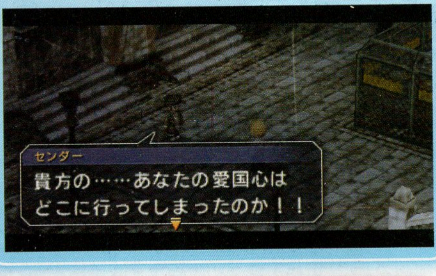
星之扉12

地点：レイストン要塞・司令部

条件：里夏尔（リシャール）在队伍中

标题：调查依赖，承ります

奖励：谍报、10000ミラ



星之扉13

地点：黒の方舟・后部第2层

条件：战斗胜利400次以上（可参照星杯手帐第一页数据）

标题：帝国ギルド连续袭击事件

奖励：ヤクトアーマー、10000ミラ

星之扉14

地点：黒の方舟・圣堂

条件：进入过所有的扉后（当然不包括这扇，太阳之扉只需完成过其中一次）

标题：幻焰计划

奖励：炽煌の冠、30000ミラ

星之扉15

地点：深渊・最深部

条件：铃（レン）在队伍中

标题：乐园の少女

奖励：虚无

备注：相比PC日文版，删去了前半段广受争议的剧情……

太阳之扉

太阳之扉1

地点：翡翠回廊

条件：乔塞特（ジョゼット）在队伍中

标题：ヤマネコカプアの特急便

奖励：探知、3000ミラ、乔塞特习得S战技“ワイルドキャット”

备注：第一人称视点的射击小游戏。



太阳之扉2

地点：钓公师团本部

条件：艾斯特尔（エステル）在队伍中

标题：爆钓传说エステル 第1・2・3章

奖励：

第一场，5次胜负：鱼介セット、5000ミラ

第二场，10次胜负：驰走《百花缭乱》、5000ミラ

第三场，15次胜负：钓师の纹章、5000ミラ

备注：钓鱼比赛，本作最困难的迷你游戏之一。即使是最简单的第一场，运气不好时也无法取胜。由于不同钓竿的起钓时机有着微妙的差别，因此非常考验熟练度和运气。建议在选项中把BGM音量调低，音效调高，这样能把音效听得清楚一些。基本战术：使用低级钓竿钓小鱼，再用“钢杆トライデント”用这些小鱼作为鱼饵，能钓起200～500分的高分鱼。

太阳之扉3

地点：グランアリーナ

条件：仁（ジン）在队伍中

标题：里武术大会

奖励：身の理、5000ミラ

备注：第三场掉落的“道化の纹章”可以反复获得。

太阳之扉3

地点：グランアリーナ

条件：通过普通难度，并持有“里武术大会参加许可证”

标题：里武术大会／ハード

奖励：灵の理、10000ミラ

备注：物理系角色装备防黑暗饰品，全员装备防冻结饰品，剩下的位置装备提高魔防的饰品。

太阳之扉3

地点：グランアリーナ

条件：通过Hard难度，并持有两份“里武术大会参加许可证”

标题：里武术大会／ナイトメア

奖励：魂の理、20000ミラ

备注：把阿奈拉斯（アネラス）加入队伍后通过本难度，她的专用武器利剑“迅羽”会得到大幅度强化。队伍编成方面，务必配出“クロックダウン”、“クロックアップ改”和“ガイアシールド”。队形配置时把前卫和后卫分开，站位尽量分散。可以让前卫角色装备防气绝饰品。

第一战对三人使用“クロックダウン”。如果有角色能咏唱“シルバーソーン”，还可以对フィリップ使用。第二战使用“ガイアシールド”进行防御后全员“クロックアップ改”，敌人开始蓄力后一定要避开或处于完全防御状态。第三战和剧情中遇到的不同，不过这次不能对他们降速，我方应分散行动，加速后再各个击破。第四战的两人和第六话时遇到的差不多。开战后使用“ガイアシールド”或者凯文的S战技完全防御后全员加速，然后把前后卫的距离拉开，尽量让前卫去牵制敌人，后卫优先咏唱“ガイアガード”。先集中攻击比较厉害的卡西乌斯，如果我方没有装备防混乱饰品，罗威开始咏唱后应立即打断。

太阳之扉4

地点：影の迷宫

条件：持有“运命のカード”

标题：ザ・カジノ～赌博师ジャック～

奖励：火龙トムヤムクン、5000ミラ



太阳之扉4

地点：影の迷宫

条件：通过前一场，并持有“运命のカード”

标题：ザ・カジノ～赌博师ジャック～2

奖励：ミラージュリング＋、10000ミラ

太阳之扉5

地点：黒の方舟・前部第1层

条件：收齐全部LV5的结晶回路

标题：轨迹でポン　かんたん・ちょいムズ・激ムズ・マニアック

奖励：伪セプチウム弹（かんたん）／暗汁“混沌”（ちょいムズ）／神速（激ムズ）／刻耀珠（マニアック）

备注：带有时间限制的问答游戏，一共四场，从题库里随机出题。由于答错后会显示正确答案，死记硬背也是一种手段。

文 G.C.

战神奥林匹斯之链 剧情小说



自公元前499年开始，庞大的波斯帝国曾经对希腊的城邦展开过数次侵略战争。以希腊为本源的奥林匹斯众神派遣了被称为斯巴达之鬼的奎托斯前去抵抗异国入侵，来确保自己的安全。

骁勇善战的斯巴达军统奎托斯义无反顾地执行着神的旨意。想以此来减轻自己曾经所犯下的错误，从自己的噩梦中解脱出来。

希腊军于阿提卡地区开始与波斯军对峙，两军的对决已经到了一触即发的态势……

微风吹过金色的麦田，
又是一个丰收的季节。
触摸着特产的葡萄，那种开花结果的感觉，
透出了故土的气息。
孤独的战士，你离开家乡多远了？
愿风指引你前进的道路，
希望你永远都不要回头……

-The Shores of Attica- 阿提卡海岸

破晓时分，号角声不停地从远处的大海中传来。战火在阿提卡城外弥漫。阿提卡的士兵们迎接着这一刻已经很久了。海浪被蜂拥的波斯战舰一层层推向阿提卡的沙滩上。

“波斯人来了！波斯人的总攻开始了！”传令兵匆忙地在部队中奔跑着。与此同时，漫天的火炮飞弩从海面上的波斯战舰扑向了阿提卡的海岸防御线。刹那间，飞石扬沙，爆破声震耳欲聋。

“将，将军！”一名士兵狼狈地跑进了阿提卡城中，“波斯人的攻击太猛烈了！海岸防御线即将崩溃！”将军十分诧异道：“为什么会这样！？在海岸线的重兵呢！？”“波，波斯人释放了恶魔！无法想象的恶魔！”士兵颤抖着勉强地把自己所看到的可怕战况报告了出来。副将倒吸了一口冷气，叹息道：“希腊的盟军们还没有到达，是神要阿提卡灭亡吗？”

“噌”得一声，将军拔出了利剑：“即使是神要毁灭阿提卡，阿提卡也要抵抗到最后一刻！”

健壮的肌肉在扭动，死尸燃尽的骨灰沾落在皮肤上，苍白得如同死人一般。

被称为斯巴达之鬼的男人按照奥林匹斯神的命令来到阿提卡的时候，波斯军已经占尽了上风。虽然阿提卡的灭亡对他来讲无所谓。但是看到如此溃败的希腊军，让他心底燃烧起了战斗的欲望。“阿提卡的门外汉们在异邦狗面前让希腊军丢尽了脸！”这就是他对阿提卡军队的评价。

远处山坡下的阿提卡城墙上，希腊军的士兵正被波斯军逼得走投无路。波斯军的军统带领着他们贪婪的部队杀了城墙上的守备军官后，疯狂地砍杀着希腊军队的士兵们。一个编队的希腊士兵由于将军被杀，他们只得溃败而逃。但是波斯军统紧紧咬住他们的队伍，把他们逼向城墙的尽头。“把这群希腊杂兵逼下去！”波斯军的军统用波斯弯刀指向了惊慌失措的希腊士兵们。就在此时，奎托斯从城墙外的一个山崖上以惊人的跳跃力跳向了城墙边缘。“咚！”一声巨响，奎托斯落地，站在了希腊军和波斯军的中央，城墙的地面因为他强劲力量的踩踏而裂开了数道裂缝。波斯军的士兵望着他，一下子居然不知道该如何是好。

奎托斯转动着脖子，充满力量的肌肉优雅地在这个粗人身上扭动着。“这个样子可不像希腊的军队啊！”身为斯巴达军统的奎托斯短短的一句话，便让溃逃的士兵们停下了步伐。

“杀了这个怪物！”波斯军统举起大马士革弯刀砍向奎托斯。奎托斯一个侧身避开了锋芒，随即跟上一脚，踢中敌人腹部。那名波斯军统万万没有想到奎托斯的力量如此惊人。那一脚把他腹部的战甲踢得粉碎，身体内部的五脏六腑也全部碎裂。他跌跌撞撞地后退倒向了自己的士兵们，从嘴里吐出一口鲜血，重重地摔在了地上，就再也没起来过。

奎托斯望着惊呆的波斯军士们，向他们大声吼道：“士兵们，告诉他们！这里是希腊！”他的声音回荡在波斯士兵们的耳际，震耳欲聋。“列队！”跟着奎托斯的命令，阿提卡的士兵们士气大增，他们互相望了望自己的同伴们，又看了看这名斯巴达人，点了点头，重新调整了自己的武装，开始列队转向了波斯军。

“不，不可能！”

“刚刚还是完全崩溃的样子，怎么可能……”波斯士兵们不敢相信自己的眼睛。因为溃败的希腊军居然在短时间内受到了奎托斯的命令后，开始有组织地排起了紧密的队伍。而奎托斯也拔出了那对用锁链缠绕在双臂上的双刀。

传闻斯巴达的部队在征讨日耳曼人的时候，曾经被击败。就在奎托斯即将被日耳曼人首领斩首之时，他祈求战神阿瑞斯的帮助。阿瑞斯接受了他的祈求，赐予了他混沌双刃，帮助了他战胜了自己的敌人。但同时，这对紧紧缠绕在奎托斯双臂上的锁链，也证实了他们之间的契约。他的灵魂将永远出卖给阿瑞斯，并以斯巴达之鬼的名义为奥林匹斯神永世效力。

“保持队型！杀光他们！”

“喔！喔！喔！喔！”士兵们响应着斯巴达人的咆哮，无法抵抗地执行着他的指令。

奎托斯挥舞着一只手臂上的锁链，锁链在空中旋转着，带动出一把死亡漩涡般的刀刃掀翻了最前排的波斯军士。希腊士兵们也在同一时刻跟着这只来自斯巴达的野兽冲入了敌军中。两军交错，开始缠斗起来，但是很快，失去了军统指挥的波斯军士们已经节节败退，处于完全溃乱状态。奎托斯接手的临时希腊军歼灭了城墙上的这支波斯编队。

他怒地抓来一个阿提卡士兵问道：“为什么希腊的军队如此溃败！？”

“海岸线！”士兵这么告诉奎托斯，“波斯人在海岸线释放了恶魔！从前线撤退下来的人这么说的。”奎托斯望了望硝烟四起的海岸线：“波斯战舰的火炮攻势太猛了！这样下去半天之内他们就可以把所有部队驻扎到阿提卡海岸线上了！”士兵队长提示道：“海岸线有我们的防御弩炮。”奎托斯粗鲁地命令道：“那还等什么，给我整队，前进！”

奎托斯的部队继续朝着海岸线前进，沿途把溃逃、逃散的士兵都吸纳进了自己的部队。他强大的统率力和斯巴达式的部队约束力，令那些溃败的阿提卡士兵无法抵抗的加入到了他的队伍中来。奎托斯想要找到波斯军的恶魔，并且毁灭它。这也是奥林匹斯神为什么要他来到阿提卡的原因。

部队越接近海岸线，爆炸的炮鸣声就越发响亮。他们杀到了海岸线的中央平台。据士兵队长的指示，一旦中央平台被敌人围困，几乎一条海岸线的弩炮平台将失去通信而瘫痪。“他们一定不会想到有一支溃败的阿提卡军会回头去支援中央平台！”正如这名老练的斯巴达军统所料。当奎托斯的军队出现在中央平台的时候，波斯士兵仿佛如梦初醒。奎托斯犹如神兵天降般重新夺回了中央平台的控制权。

而此时，波斯人的领袖及其主力军已经攻破了阿提卡东侧海岸的城门。准备进入阿提卡城的领袖在得知中央平台

被一名斯巴达人所率领的编队攻陷的消息。“这群废物！”肥慵贪婪的波斯领袖一把抓过个可怜的传令兵，口腔中的臭气脏水喷了传令一脸：“去命令战舰向中央平台发炮！”传令吞吞吐吐道：“可，可是那里还有我们的军队在准备围剿……”还没等他说完，怒意高涨的波斯领袖就将他丢出几米之外：“我要那个斯巴达人被炸得四分五裂！”传令知道自己如果继续惹怒领袖，那么他可能会比那斯巴达人死得更早。况且，他也不想再闻到领袖嘴里的味道了，于是他跨上一匹战马向海岸跑去。

奎托斯的编队在平台上奋力抵抗着四面八方涌来的波斯士兵。他们抵抗了至少有两个多小时了。士兵们已经开始觉得疲惫不堪了。奎托斯看出了事态的不利，他一脚把面前的梯子踢倒，让企图爬上平台的三个波斯人摔了下去。

“毁灭他们！守住每一个角落！”

他一边指挥着，一边把血刃插入一个个敌人的胸腔中。虽然士兵们感觉疲惫，但是偶然地瞥到奎托斯以及身边越来越多的敌人尸首，又会令他们兴奋不已。他们也不知道为什么会这样，可能这就是在奎托斯领导下的斯巴达部队的特性吧。正在奎托斯部队顽强抵抗的同时，灾难从天而降。数十枚炮弹由海岸边的波斯战舰发射过来。在下一个瞬间，中央平台周围的岩石以及平台边缘被轰得粉碎。奎托斯甚至感觉到了平台在摇晃。不论是同伴还是敌人，都在这一波轰炸中死伤惨重。一名伤兵努力地爬向弩炮，用颤抖的声音在断气前喊着：“弩，弩炮……必须……反击……”奎托斯看到了这一幕，一脚把面前的敌人从平台上蹬了下去，跑向那门弩炮。

“还活着的人！用弩炮反击！”

他一个人开始去操作那通常要三四个士兵才能操作的弩炮。士兵们看到他发达的肌肉开始充血，强而有力的筋脉一根根鼓起。弩炮的弦被慢慢地拉了下来，“咔”的一下扣住了。“让波斯狗看看我们的手段！”奎托斯呵斥道，同时一脚蹬向发炮杆。“嗵”的一声！第一颗从平台还击的炮弹打向海面上的波斯战舰。

炮弹如同奎托斯毁灭性的力量一般重重地打沉了一艘波斯战舰。

“我们也要加把劲啊！”士兵们又一次因为奎托斯而产生了希望。一些刚刚为了躲避炮击而卧倒的士兵纷纷爬了起来。战士们陆陆续续跑到各个弩炮口开始用弩炮向战舰反击。

“隐蔽！”

平台上的奎托斯用盖过爆破声的怒吼命令道。因为调整过方位的第二次炮击开始朝平台轰炸过来。士兵们举起了盾牌，开始找掩体。这次攻击相当猛烈，平台上被轰出了几个大坑。与此同时，几艘波斯战舰冲上了沙滩。接到命令负责攻占中央平台的波斯军统在旗舰上，朝着平台轻蔑地微笑道：“他们一定死伤惨重！这批士兵就可以将他们全数歼灭！”

炮击过后，还活着的士兵们聚集到了奎托斯身边。“将军！他们要攻过来了！”士兵队长喘着气，等待着奎托斯的下一个命令。奎托斯看到了一个被炮火轰出来的窟窿：“我们得撤退到城里面去了，不然会全军覆没的。”士兵队长问道：“我们来时的路已经被火炮毁灭了，回不去了。”奎托斯跳进了窟窿，来到了平台内部，回应道：“我去把南侧城墙的大门打开！你们在那里继续用弩炮还击！”

士兵们正准备按照奎托斯的命令执行，突然间巨大的影子慢慢地笼罩了他们。所有的士兵目瞪口呆，瞳孔中又一次被绝望所占据……

平台的内部可以向外面射击，类似碉堡的防御构造。奎托斯跑向了通向外部的木闸门。他望了望这扇厚重的闸门，搓了搓双手蹲了下来，“给我起来吧！”奎托斯的双臂肌肉慢慢开始膨胀，闸门被他一个人慢慢地抬了起来。但是警觉的他感觉到了地面在震动。敌兵杀过来了吗？经验告诉他，这不是一般的士兵。奎托斯敏捷地向后一跳。果然，门在下一秒被撞成粉碎。

一个三米多高的独眼巨人用一根两米长的攻城碎石柱一击，击碎了闸门。好家伙！要是慢一拍，估计奎托斯的下场就和这闸门一样了。

“不，不是这家伙！刚才的震动并不是你！”

大地震颤得比刚才更加剧烈。庞大的黑影笼罩了独眼巨人。独眼巨人感觉到了背后炽热的喘息，他回过头去，还没有来得及反应过来，就被一张血盆大口咬住，整个吞了进去，只留下了被咬断的残肢留在了地上，鲜血溅得四周到处都是。

巨大的龙蜥嚼着独眼巨人的尸体，战车轮子般大的眼珠扫到了建筑物里面，立马把独眼巨人咽了下去。因为它发现了更有趣的猎物——奎托斯。它把头伸进了建筑里面，想要像先前那样一口咬住奎托斯。但是它估计错了，奎托斯并没有像先前的士兵或者巨人那样吓得在原地发呆。在怪物的大口冲进房间的时候，奎托斯以自己最快的速度退到了墙角。龙蜥粗壮的脖子被卡在了闸门口，血盆大嘴在奎托斯鼻尖前三寸停了下来。怪物努力向前冲撞、扭动，想要得到那种一口把猎物撕碎的快感。

奎托斯在墙角望着怪物凶暴的样子，嘴角因为兴奋而不自觉地微笑起来。这并不是因为怪物被卡在门口冲不进来，而是因为——他要追捕、击杀的猎物终于出现了。他毫不客气地趁怪物把头伸进来的一刻，举起双刀狠狠地刺入它的肌肤之中。怪物喷出的鲜血让这只来自斯巴达的野兽兴奋不已。怪物吃痛，想要把头缩回去。奎托斯牢牢地握住自己紧插在怪物肉体里的双刀，不让自己的武器因为怪物的蛮力而脱手。怪物像受到惊吓一般，竭力把头退出建筑外，它成功了。但是奎托斯的紧握的双刀借着这股势头硬生生地从怪物的肉体中滑过，切割出两条深深的血痕。龙蜥滚烫的鲜血洒在地上还有奎托斯的身上。斯巴达之鬼舔了舔刀子上猎物的鲜血，这能使他忘记之前战斗的疲劳。他完全沉浸在了那股切割肉体的快感中。“来吧，你这只杂种！”他原地小跳，调整着自己的节奏，把身上的每一块肌肉都调整到最佳的战斗模式。

龙蜥恼怒了起来，它决定像对付其他敢于向它反抗的敌人一样，烧死眼前的目标。它愤怒地吼叫着，然后深深地吸了一口气，对着房间里面喷射出炽热的火焰。再强大的敌人都会在这个瞬间被它烧成灰烬。但是世事难料，也许连它自己都不知道。每当它愤怒，并喷出火焰的时候，它的眼睛是紧闭着的。就像人们一般打喷嚏的时候会闭上眼睛一样。当它喷完火焰，睁开眼睛的时候，发现敌人不但没有被烧死，反而借助龙蜥闭眼的瞬间，一个翻滚，藏到了龙蜥下颚下面躲避了这致命的一击。怪物刚吐完火焰，头部像缺氧似的一阵昏迷。

奎托斯抓住这个机会，双刃带着锁链迅速射出，插进了龙蜥双眼之间。奎托斯控制着缠绕在手臂上的锁链，凭借着自己的力量拉动锁链。锁链拖着龙蜥的头部狠狠地撞向了一边的墙壁。墙壁被这个皮糙肉厚的怪物撞得粉碎。奎托斯没有让这只怪物有机会喘息，立马拖着龙头向反方向撞去。又是“咚”的一声巨响，怪物的头又狠狠地撞向了墙壁的另一侧。龙蜥被撞得昏昏沉沉，它无奈地伸出了巨大的爪子拍向奎托斯，想以此逃脱控制。奎托斯敏捷地一个翻滚躲过了爪子的攻击。正当爪子腾空而起，想要再次拍向敌人时，又是“刷”、“刷”两声，双刀弹射，并扎进了怪物的爪子，把目标从空中拖到了地上。同时双刀被锁链收缩回主人的双手中。斯巴达人快速跑向目标，手起刀落，刺进爪子中。笨重的龙蜥没有吸取上次的教训，因为吃痛，又把爪子死命往回拉。于是奎托斯的双刀又借着这股蛮劲，完美地在目标上留下了两条深深的血痕。

怪物几乎要失去理智，疯狂地又一次把头撞向奎托斯。好的猎人总是会预先判断出猎物的动作。他射出双刀，扎进了天花板。在龙头伸进来的一瞬间，收缩锁链，窜上了空中，一口气重重地踩在了龙头上。这下龙蜥是真的昏迷了，它挣扎着想要爬起来。奎托斯眼明手快，跑向先前独眼巨人丢下的攻城武器——碎石柱，趁着龙蜥的头还乖乖地躺在地上的时候，他举起了百斤重的柱子，用最大的力量砸向了龙头。“砰”地一声巨响。龙蜥一半脸被砸得迸出了血浆，一侧的眼珠也因为这次攻击当场破裂。它狼狈地立刻转身逃走。猎人追了出去，它的猎物怕了，第一次怕了。当猎人跑到门口的时候，巨大的龙蜥已经爬上了城墙，回头望了一眼奎托斯，惊慌地翻进了城内……

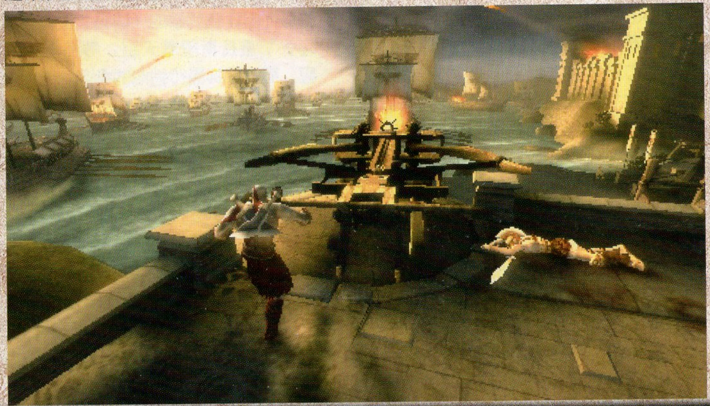
奎托斯没有再去理会那些阿提卡士兵们。赶走了龙蜥，海岸线的攻势一下子变弱了许多。他爬上了南面的城墙一路小跑。调整着自己呼吸的节奏，追踪着龙蜥的气味。很快，巨大的身躯出现在了他的眼前。龙蜥在阿提卡城中狂暴地肆虐着建筑以及居民。

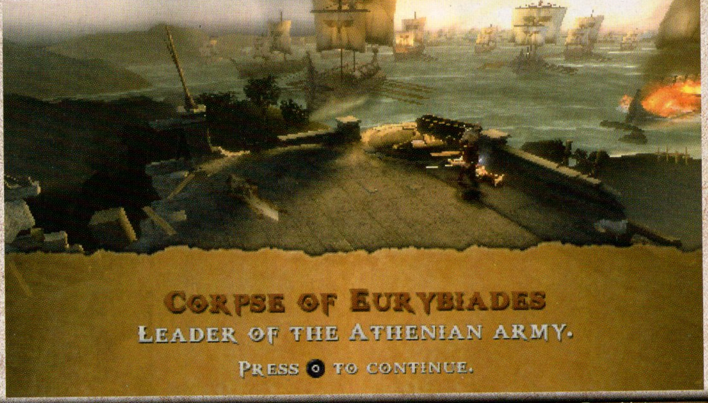
“爸爸……”

一个小女孩哭泣而又绝望地坐落在巷子的角落中，过往的居民以及士兵完全忽略了她的存在。一向嗜血好战的奎托斯，不知道为什么，他停下了脚步，开始思量着应该怎么去阻止龙蜥的步伐。他不想看到小女孩被龙蜥踩成肉酱。

——是忏悔吗？因为自己曾经犯下过这样的罪孽？所以自己心软了？想要得到救赎是吗？

他来到城墙的一座弩炮边，像在海岸线上的那一刻一样，他调整了弩炮的角度，使炮口正对着龙蜥的头部。然后拉下了弓弦，一脚蹬向发炮杆。随着一声巨响，炮弹以一个完美的弧度击中





了龙蜥的头部。怪物愤怒地把脸朝这边转了过来，朝城墙上的奎托斯怒吼了一声，然后立即转身朝奎托斯的反方向逃去。可能遇到奎托斯让它的那半边重伤的脸更疼了。

　　他并不知道小女孩是否还活着，但是这是他现在惟一能做的了。也许只是因为小女孩的一声“爸爸”让他突然间有所感触。唤醒了自己内心深处，人性的一面吧。奎托斯咬紧牙齿，心里咒骂着自己的软弱……他决定抄近路从建筑中间穿越去追击龙蜥，早点结束任务，早点得到解脱。于是他打开了一扇闸门……

　　“爸爸什么时候回来？”

　　在挂满紫葡萄的庄园门口，一个小女孩坐在那里眺望着远方，每天如此。她是那样的娇小、纤细，又是那样的清清柔柔、纯纯雅雅的。就像出苞荷花上的露珠那样明亮。

　　美丽而又温柔的母亲坐到了小女孩的身边，梳理起女儿的头发。

　　“我可爱的小卡利欧比，等爸爸打了胜仗以后就会回来的。”

　　卡利欧比望了望自己手中的笛子，笑着说道：“嗯，等爸爸回来了，我要把新学会的曲子吹给爸爸听。”也许在所有人眼中，小卡利欧比的家庭是最幸福的。她有一个温柔贤淑的母亲，更有一个英雄一般存在的父亲。在她的成长过程中，从来都没有听到爸爸吃过败仗。是的，她为她的父亲感到骄傲。女孩每天都坐在庄园门口，双手托着腮，等待着爸爸回来，讲给她听一个又一个传奇般的故事……

　　波斯弯刀划过铁栅栏，发出刺耳的金属噪声。侍女们惊慌地尖叫声让这个贪婪残暴的波斯领袖异常兴奋：“占领希腊！这些都将是你们的！”他的“慷慨陈辞”被重重的闸门关闭的声音打断。

　　“你在这个城市里面放了什么样的恶魔？波斯人！”奎托斯质问道。

　　波斯领袖轻蔑地看了他一眼：“恶魔？我带来的可不是恶魔！斯巴达人！我所带来的是波斯的力量和净化的圣礼！当我们在说话的时候，我的龙蜥正在清理这片土地！它将拥抱波斯帝国的荣耀！”

　　波斯领袖奸笑着从身后掏出一个魔法神灯。



　　“伊夫利特！”

　　随着领袖的召唤，强大的火精灵从精神界被召唤到了物质界面。火巨人用巨大的拳头敲砸着地面，带着火焰的冲击波向四面扩散开来。一些可怜的波斯士兵来不及躲避，被火舌吞没，当场烧成灰烬。空气中焦灼的味道提示了奎托斯敏捷地避开了攻势。火精灵执行着主人的命令，虽然它只是一个魔法生命体。但是从它的智慧，以及经验中，它已经感知到了结果……奎托斯一边向目标小跑，一边伺机待发。是的，他早就想好了下一个动作。当伊夫利特的火炎冲击波从地面向他袭来之时，蓄力已久的大腿已经急不可耐地向空中蹬去。他的左手刀借用锁链射向敌人的手臂。波斯领袖冷不防奎托斯的这一射，还来不及收回神灯。“哐啷”一声，神灯掉落到了地上。连让这个野蛮的波斯人吃惊的时间都没有，奎托斯就已经来到他的面前，用另一把血刃插进了他的锁骨。在波斯人的尖叫声都还没开始的时候，奎托斯用劲一甩，肥慵的波斯领袖就被重重地砸到了一边的宝箱上。金币稀里哗啦地洒落了一地。这下他害怕了，第一次感觉到了死亡离自己是多么的相近。

　　“求求你……求求你，放我条生路吧。我会给你所有你想要的……”波斯领袖捂着不断流血的伤口说道。奎托斯转动着脖子，身上的肌肉有力地扭动着，就好像刚才的战斗还不足以满足他似的。

　　“你没有任何我想要的东西，波斯人。”——也许这个狂妄自大、残暴贪婪的家伙就和当初的自己一模一样。

　　“拿走我的帝国，我的女人，我的金钱！”波斯领袖害怕地蜷缩起来。奎托斯已经厌倦这个恶心的失败者：“我不要你的财富。我只想取走你的命！”说完他搬起身边的一只装满金币的宝箱朝波斯人砸去。对方用最后的力气，抬起手臂本能地想要挡住箱子。

　　——我已经厌倦你了！这个暴虐狡诈的家伙就是我自己的写照吗？别开玩笑了！

　　奎托斯愤怒地施加压力，使劲地用箱子猛砸面前的敌人。

　　——滚开！滚开！给我消失！

　　此时的奎托斯眼里已经看不到别的东西。他仿佛又回到了那个噩梦中所扮演的角色。杀戮，不停的杀戮，切割肉体的快感让他异常地兴奋，就连女人和孩子都不放过……

　　随着一阵猛烈的击打之后，奎托斯回过神来。他喘着粗气，努力让自己平静下来。手里的箱子早就粉碎了。金币散落了一地。而波斯领袖的头也早已变得血肉模糊。他用力甩了甩头，让自己恢复神智。不要去想那么多，不要去想那么多。他不断提醒自己，只要完成神交给自己的任务，一切就都可以得到解脱。一切……临走时，奎托斯想起了那个强大的火精灵。他拾起那只魔法神灯。这是一只雕刻着华丽雕纹，以及一些难以理解的法力符文的神灯。奎托斯似乎已经感受到了另一个界面的同伴——火精灵伊夫利特的强大魔力以及力量。

　　奎托斯顺着怪物逃走的路线来到了一处高塔平台，平台的尽头是一处断崖，或者也能称之为断桥。就在此时，地面又开始震动起来。巨大的影子笼罩了奎托斯，他回头看去，那只巨大的独眼龙蜥正趴在城楼上对着奎托斯吼叫着。怪物开始朝奎托斯爬来，它巨大的身躯把奎托斯来时的去路全部堵住——它霸占着平台的一半以上……

　　“想把我逼上绝路吗？”奎托斯瞟了一眼背后的悬崖说道。也许怪物正有此意，它为自己的地理优势很满意，于是朝奎托斯张开大嘴吼了一声。以表示将会是这次战斗的胜利者。“这次是在你选的主场战斗吗？”奎托斯拔出了双刃笑道，“有趣，在你死前好好让我找点乐子吧！”刚说完，愤怒的怪物就朝奎托斯猛扑过来。奎托斯敏捷地向后回避着，开始寻找战斗的节奏感。龙蜥知道奎托斯的花招，它不停地向奎托斯展开攻击和撕咬，想要把敌人一步步逼向死亡的绝境。

　　“尝尝被灼烧的滋味吧——伊夫利特！”远在法术界面的火精灵听到了主人强大的召唤，它迅速地穿越时空来到了物质界面，用法术火焰包容了奎托斯全身。龙蜥的火焰对奎托斯造成不了丝毫的伤害。“完全不痛啊！”奎托斯嘲弄着怪物，借助火精灵的力量，重重地敲击地面。火焰冲击波沿着地面扩散向怪物，灼伤了它的下颚以及爪子。怪物又一次受到了严重的打击，它害怕这个温度比自己的火焰还要高的巨人。于是它调头，并笨重地爬上了城楼。

　　奎托斯收起了神灯，让这个强大的同伴回到自己的界面，以免精灵消耗太多的法力。龙蜥在塔楼上不断地向奎托斯喷射着火球，火球比海岸线的火炮杀伤力还要强大。地面被龙蜥的火球砸出一个个巨大的窟窿。“你就只有这么点能耐了吧！”奎托斯一边翻滚闪避着火球，一边接近着城楼。他早就注意到了龙蜥那只垂在墙边被灼伤的爪子。他咧嘴笑了，反握着双刃扑向了爪子，用刀子紧紧地插入了爪子的血肉中。龙蜥吃痛，把头伸向自己的爪子，想要咬住奎托斯。奎托斯借助这个机会，刀刃带着锁链射向怪物的头部，扎稳之后立刻收缩锁链。当怪物的嘴即将咬到奎托斯的瞬间，他离开的怪物的爪子，飞跃到了怪物的头顶。“早点结束游戏吧！”奎托斯舔了舔自己的嘴唇，高高地举起了双刀，用自己最大的力气将刀插进了怪物的头顶。怪物的鲜血洒了奎托斯一身。但是怪物并没有死亡，它准备顽强地继续抵抗。奎托斯让双刀继续插在怪物的头顶，他拉着锁链跳下了城楼。“给我滚下来，你这只波斯畜生！”他用尽全力把怪物从城楼上拖下来。龙蜥的头先前被奎托斯砸过数次，这次又头顶开花，流了不少血。它昏昏沉沉的，开始觉得四肢无力。猎物的这些状态被猎人一滴不漏地看在眼里。

　　“噗嗵！”怪物最终支持不住，四肢乏力地被拖下了城楼，笨重地摔在了奎托斯面前，下颚骨碎裂。这还没完，奎托斯的双刀又射向了侧面的塔楼，他用尽蛮力拉倒了建筑。塔楼倒向了躺在地上的龙蜥，重重地砸在怪物身上。随着塔楼化为石块粉尘四射开来，奎托斯听到了怪物骨骼断裂的声音。他对此非常满意，但他想要猎物受到更大的打击。于是他又把双刀射向了对面的塔楼，把那可怜的建筑也拉倒，砸向了龙蜥。更多骨骼断裂的声音让奎托斯知道了此时怪物已经无法再挪动了。龙蜥用自己最后的力气，高傲地抬起了龙头，准备积蓄起自己最后所有的力量向敌人喷射出最强的火焰，来和敌人同归于尽。炽热的火球已经含在了嘴里，这种极度滚烫的火焰连龙蜥自己都忍受不了，它的口中已经开始被灼伤。奎托斯当然不能在如此危机的时刻给它这样的机会，立即射出双刃刺进了怪物碎裂的下颚，一下把龙头又拖回了地上。他拉着锁链灵巧地再次爬上了怪物的头。炙热的温度使怪物被灼烧的肉体发出的焦烟在他身边拂过。怪物使劲挣扎着再次抬起头，想要把这个讨厌的家伙甩下去。奎托斯使劲地让自己在这个已经极度狂暴的怪物头顶上站稳。他的手臂结实地提着锁链，锁链带动插在怪物下颚的双刀，牢牢地锁住怪物的大嘴。滚烫、炙热的火焰已经快要烧死了这只巨大的龙蜥。它用尽自己所有的力气想要张开大嘴，把火焰喷射出去。奎托斯使劲扭断了怪物的下颚，滚烫的火焰四散开来。怒焰伴随着哀嚎让这只巨大的波斯龙蜥在绝望中死去。奎托斯爬上了对面的悬崖，回头望了望这只死在断崖边的波斯怪物。“剩下的交给阿提卡就行了。”他自语道。

　　履行了神的旨意，奎托斯击败了波斯人带来的恶魔。他朝着天大吼道：“这就是你们让我所做的一切吗？没有别的了吗？”奎托斯望着天空，等待着神的回应，等待着神履行给他的承诺。天空中没有云彩，阳光稍许有些刺眼。奎托斯眯起了眼睛盯着天空看了久许，突然天空在太阳的方向震动了一下。而就在那时，太阳就像被某种不知名的力量给击落了。随着太阳的垂直下坠，天空也渐渐暗淡下来。直到太阳消失在了地平线的那一端。大地被震撼了，黑色的雾气从太阳坠落的地方向四周扩散……“又是神对我开的玩笑吗？这个玩笑似乎大了点……”奎托斯知道这并不是神的旨意，他朝着发光的地平线跑去……

-The City of Marathon- 马拉松之城

滑下悬崖，奎托斯来到了马拉松之城。他想知道太阳下坠的地点究竟发生了什么，而马拉松之城是他的必经之路。由于太阳的下坠，马拉松城完全被黑暗所笼罩。黑暗的雾气散布在城中各地，使得这座城像被淹没在死寂中一般……

“是沉睡之神摩尔夫斯在作怪吗？”奎托斯越接近魔雾，就越感觉到疲倦，他想到了这些黑暗的雾气来自何处。没错，当阳光消失以后，来自沉睡之神摩尔夫斯的黑色魔雾便会让人休眠。奎托斯似乎听到了某种神秘的声音。这种声音像极了笛子的声音，让他开始产生了幻象……

——回家。

——好想回家，回到那个有着她们俩的家……

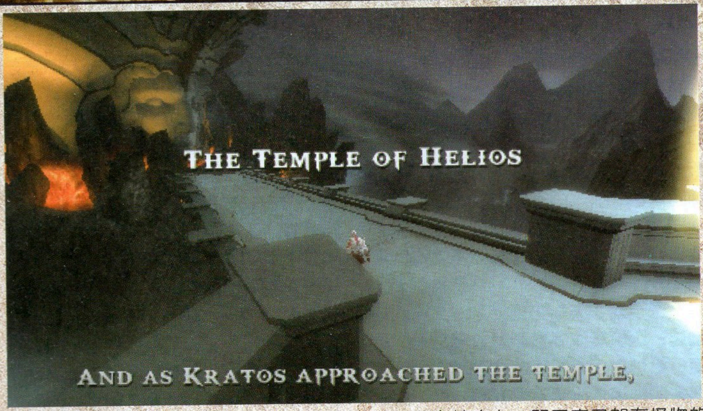
青葱的草原随风摇摆着，散播出扑鼻而来的青草味。用手抚摸着青草，让他感觉到了家的气息。朦胧间，这个疲惫的斯巴达人仿佛看到了紫葡萄庄园的门口站着两个熟悉的身影，一个女人和一个小女孩……

“不！”奎托斯用力地甩了甩头，把耳边的笛声挥去。

——没有家了，早就没有了……让我忘记她们吧，求你了！

疲惫的奎托斯竭力掩盖着自己脆弱的一面穿越了马拉松之城，爬上了一边的平台。平台的边缘虽然比较破旧，也被破坏过，但是依然可以看得出雕刻精细的修饰物等。还有三匹雕刻得栩栩如生的战马。他可以确定，这里就是太阳坠落的地方……

-The Temple of Helios- 太阳神殿



向平台走道望去，远远的，那便是太阳神赫利俄斯的神殿。奎托斯沿着长长的走道跑去。神秘的笛声又一次从摩尔夫斯的大雾中传来，紧紧地缠绕着奎托斯。

——累，真的有点累了……

霎时，挂着紫葡萄的庄园，又一次印入了他的眼帘。温柔的女人在庄园门口等待着爱人回家。斯巴达人望着她思念的眼神，不自觉地伸出了手想要去安抚那因为思念而忧虑的脸庞……也许那笛声就像毒品一般让奎托斯产生了幻象，甜蜜的幻象。但是痛苦的现实很快又展现在他的面前，温柔的女人脸庞猛然间化为丑陋不堪的蛇妖。女人飘逸柔美的头发瞬间化作一条条扭动着的毒蛇，它们张大嘴巴争先恐后地朝奎托斯袭来。奎托斯虽然惊讶，但本能地朝后急速地退了几步。还没等他理清楚自己的思绪，优美的笛声变为了美杜莎的叫啸声，使奎托斯头晕目眩。

他急忙捂住自己的耳朵，不让耳膜因为这可怕的叫啸声而破裂。他勉强地抬起头，看清了敌人的面目。丑陋的蛇妖美杜莎正直立在自己的面前对着自己尖啸，她粗壮的蛇躯让她站在人的面前也有两米、三米或者更高。她灵活、鬼魅般地四处躲避着奎托斯的视线，游走在夜晚的每处影子间寻找着偷袭的机会。奎托斯甩了甩脑袋，他很欣慰蛇妖不再用尖啸来牵制自己。这样，他可以集中精力去捕捉蛇妖的动作。在蛇妖的一次致命的扫尾攻击时，他比蛇妖更为狡猾地跳跃闪躲了蛇尾的横扫。并且用体重扑向蛇妖的主体，把蛇妖扑倒在地，骑在她身上。双刀交叉架在怪物的脖子上，蛇妖挣扎着想要把血刃挪开，但是和奎托斯的力量相比，她太渺小了。奎托斯用力拉扯自己的锁链，直到锁链带动双刀，把蛇妖的头从她的脖子上撕扯下来。

他收起了武器，对蛇妖吐了口口水。奎托斯所站立在的神庙，是太阳神的战车。那战车由三匹火焰战马所拉动。赫利俄斯每天驾着他的火马战车在天空中纵横驰骋，让太阳神的光辉照耀每一个人类……

神殿里摆放着一尊雅典娜的神像。当奎托斯路过的时候，神像传来了女神的声音。

“奎托斯。”

他惊讶地看着神像：“雅典娜！？究竟什么疯狂的事发生到了我们身上？”

“奎托斯，时间不多了。奥林匹斯需要你。”女神平静地说道，感觉不到带有任何的感情因素。“我已经厌倦了神的这些旨意了，雅典娜。我付出了够多。现在把这个噩梦从我头上拿走吧。”相比于答案，他更在乎于自己的解脱，噩梦，缠绕他太久的噩梦……

“你的奴役什么时候结束并不是由你来讲的。你将会赚回你的自由，及时的。但是现在，奥林匹斯需要你毫无置疑的服从。”女神并没有因为奎托斯的语气而变得富有同情，“太阳之神从天空中被撕落，你所站的地方，就是太阳神的战车。没有了支配他们的主人，火焰战马只能驾驶着战车驶向地表。如果没有了太阳神，就没人能够阻止摩尔夫斯占有永恒的力量。很多神都已沉睡，不久，所有的一切都将陷入摩尔夫斯黑暗的统治。”

奎托斯觉得雅典娜并不会这么早让自己得到解脱，特别是当女神交给他新任务的时候。“你希望我能做些什么？”他觉得自己完全没有讨价还价的余地。

“你必须找到太阳神，并且把他护送回天空。以免世界之神和人类永远地迷失。只有他的阳光，可以解除摩尔夫斯的掌控。”说完，雅典娜的声音便消失在一片寂静中。

“雅典娜！雅典娜！”任凭奎托斯再怎么呼唤，雅典娜的神像已经没有了任何反应。就像一尊普通得不能再普通的雕像一般沉默。

奎托斯进入太阳神殿，来到了赫利俄斯神殿的地下层。曙光女神厄俄斯的雕像发出了光芒：“非常感谢你的到来，斯巴达之鬼。”她直接切入了主题，“泰坦阿特拉斯从地狱的深渊中获得了自由，并带虏了我的哥哥太阳神。”

“阿特拉斯想要太阳神做些什么？”奎托斯疑惑地问道。

“太阳神拥有太阳的力量，一个无比完美的力量，足以摧毁世界的力量。现在落到了泰坦的手中，这真是太可怕了。我请求你解救太阳神，让他再次回到天空中去吧。”太阳神的妹妹几乎用恳求的语气委托奎托斯，“沿着奥林匹斯的门向前走，你会找到我。快些吧，奎托斯，我的哥哥在泰坦的手中饱受折磨。”曙光女神雕像的光暗了下去，和先前的雅典娜雕像一样陷入了沉默中。

推开厚重的大门，奎托斯来到了一间大厅。大厅中央的王座似乎有某种神秘的力量在召唤着他。相比于用脑袋去思考，他觉得使用肌肉更为方便。当他粗鲁地把王座打碎的时候，耀眼的光芒从碎裂的地方射向了大厅的四面八方。当奎托斯再次睁开眼睛时，在他眼前闪耀着太阳般光芒的正是太阳神之盾。触摸着这耀眼的盾牌，就能让人感觉到阳光照射在身上的温暖。奎托斯现在觉得自己的精神开始振奋。全身被太阳所庇护让奎托斯摆脱了摩尔夫斯阴影的控制。但是他并不知道，当自己步入黑夜中的时候，神殿外的一切都在变化着，摩尔夫斯的势力越来越强大，像它们的先驱一样，不停的前进着，慢慢笼罩了神殿……



-The Caves of Olympus- 奥林匹斯之穴

顺着女神厄俄斯的指引，奎托斯穿越了通向奥林匹斯之穴的秘门。这也许是一个隐藏已久的暗洞，这里流淌着清凉的地下水脉，四面的山壁包围着这个狭小的空间。奎托斯简单的观察了一下地形，认为要通过这里只有潜水从湖泊下方才能出去。

他调节了下呼吸，活动开自己的双臂，然后猛地扑向一边的石壁。无坚不摧的双刃凿开了山石，牢牢地嵌入其中。奎托斯靠着这对双刀开路，一击一凿地爬到了山石上的一个小平台上。这里有一座发光的雕像。在这个黑暗的洞窟中，可以说是惟一一线光亮。这线光亮这时候对奎托斯来说很特别，也许就相当于自己黑暗心灵中的一丝光明。从很久以前，自己因为杀戮、暴虐而丧失了人性，而从那一刻开始，黑暗就已经侵蚀了自己的整个人格。他从来都没想过自己黑暗的心中还有一丝光明，但可以肯定的是他并不知道这丝光明代表着什么……

在奎托斯面前的雕像是海神之子——特里同的雕像。

“伙计，你暂时不需要这个了。”

他粗鲁地取下了雕像上的特里同之矛。他把长矛背上后，就从平台上跃入水中。特里同之矛的神奇力量帮助奎托斯获得了能在水下呼吸的能力。有了这样的能力，奎托斯能像鱼一般灵活地在地下水中自由行动。沉没在水底下的建筑废墟从他眼前一幕幕闪过，海藻的味道充满了他的鼻腔（虽然他很惊讶为什么自己还可以呼吸）。耳朵里塞满了浑浊的地下水，水压让他的耳膜很不舒服。冲破了一道道拦在面前的铁栅栏，仿佛拨开心灵中的一道道枷锁与伤痕。虽然不知道离自己心灵的岛屿有多遥远，但是他尽力了……

烈日照耀下的大地显得很干燥。斯巴达军队战败的消息传回了本土，一些可能被牵扯到战争中的居民被迫迁移，以免敌人入侵时受到惨重的袭击。迁移的小镇队伍中，也包括紫葡萄庄园的小卡利欧比和她的母亲。卡利欧比眨着明亮的大眼睛问妈妈：“爸爸战败了是吗？”她从来没有看到母亲思念父亲的眼神中，有如此般焦虑与不安。母亲抚摸着她的小脸蛋说道：“放心吧，爸爸会没事的。只要我们每天都用心去为爸爸祷告。小卡利欧比会这么做的。对吗？”卡利欧比微笑着点了点头，她用力握了握手中的笛子：“爸爸一定会没事的，我们约好，下次见到爸爸的时候要吹曲子给爸爸听的。”

“对，你爸爸从不失约。”母亲接着卡利欧比的话欣慰地说道。

“但是……”卡利欧比还有一丝不安：“我们离开了庄园，要是爸爸回来找不到我们怎么办？”母亲摸了摸卡利欧比的头笑了：“傻孩子，即使是天涯海角，你爸爸也找得到我们……”

——因为他爱我们呀。

“呼！”打开了水底下密道的奎托斯窜出了水面，爬上峭壁的他趴在地上大口到贪婪地喘着粗气。“没什么能比得上吸一口新鲜的空气更能让人打起精神来了。”

打开厚重的闸门，出现了一条小溪。而小溪对面的石台上正坐着虚弱的曙光女神。由于没有了太阳的普照，曙光女神明显虚弱了很多。

“感谢宙斯神的指引，得以让你安全地见到了我……”厄俄斯憔悴地说道。

“众神之王什么都没有指引我！曙光女神！其实我只是一个宙斯和奥林匹斯众神的奴隶而已！”奎托斯回想起了自己经历过的无数次战斗。

“拯救我的哥哥，奎托斯，他会说服宙斯来让你获得自由。将噩梦和罪孽从你的过去中清除。我向你承诺。”曙光女神几乎哀求道。

“神不止一次地毁掉了他们给我的承诺，请原谅我，相信你的承诺对我来说太艰难了。”

“但是奎托斯，这或许也值得你去相信。原始的火种几乎就要熄灭，没有太阳神，世界上需要阳光的生命将很难维持下去，如果你不找到他的话，只有黑暗和死亡等待着我们。”曙光女神用了自己最大的努力去说服奎托斯。

（注：【原始火种】奥林匹斯山的洞穴拥有一切其他火种之源，很久以前的原始火种被普罗米修斯偷去，并且交给了人类。它是太阳神能量的源泉。）

奎托斯低下了头无奈地叹了口气：“泰坦把他带到哪去了？”

曙光女神摇了摇头：“我也不知道。沿着洞穴的通道向前走，找到火种。它能点燃太阳神战马的道路。它们将会指引你去寻找他们的主人——我的哥哥太阳神。”

奎托斯点了点头，望着曙光女神逐渐黯淡的脸色，他开始顺着小溪继续前进。来到了洞窟的尽头，那里有一间房间，那是神殿的一部分，呈圆柱形。奎托斯看到了在地板中央的发光物体。“这就是原始火种吗？”奎托斯把发光的球体嵌入了太阳神之盾的中心。太阳神之盾泛出了更明亮的光泽。就在他为盾牌力量的升级而感到欣慰时，房间内的机关效果被触发了。地板的边缘开始塌陷，奎托斯所站立的地方变成了一个孤立的圆形平台，而使他被困在其中。圆柱形房间墙面的巨大雕像开始活动。“这是什么鬼东西！？”奎托斯望着雕像把巨大的盾牌推向了自己。盾牌上的狮子雕刻突然闪耀出火光。奎托斯闻到了火硝的味道。

“该死！”

他急忙向平台的边缘扑去。果然狮子雕刻的嘴里向平台喷射出了炽热的火球，火球砸到平台上发生了规模不小的爆炸。虽然奎托斯躲过了这一击，但是由于平台太过狭小，他好不容易把自己的惯性停止在了平台的边缘，却被爆炸的冲击力又向外弹去。

“啪嗒！”就在自己要掉下平台的瞬间，奎托斯用自己有力的手指紧紧抓住平台的边缘。“呼……”才喘了半口气，奎托斯背后的第二个雕像已经把雕刻狮子的盾牌推向了他。“噢，我的天！”狮子雕像的眼睛红光一闪，又一颗火球喷向了目标。奎托斯以为自己完蛋了，闭上眼睛，但是本能地还是举起了盾牌想要格挡。“嘭！嘭！”奎托斯只觉得盾牌受到了火球击打的冲击，让手臂被震得发麻了。当他张开眼睛的时候，却奇迹般地发现狮子盾牌和雕像被某种力量给砸得粉碎。他看了看手臂上的太阳神之盾，毫发无伤。奎托斯咧嘴笑了，当第三个雕像把狮子盾牌推向他的时候，他一个翻身跃上平台，并在狮子吐出的火球快要击中他的一瞬间举起了太阳盾。太阳盾奇迹般地吸收了火球的能量，并把这股能量集中在了盾牌的中心，在奎托斯摆臂的下一个瞬间，这股能量结合了太阳神原始火种的力量反弹向了雕像。

“嘭！”又一座雕像被强化过的太阳盾粉碎了，奎托斯因为力量强化的喜悦而兴奋。

来自摩尔夫斯力量的笛声又再次地响起，这股旋律不但刺激着奎托斯的耳膜，更钻入了奎托斯的心里。“是因为离太阳神更近一步的缘故吗！？”奎托斯询问着自己，他找不到答案，但是这次，他终于发现，这个曲子的声音来自于他的女儿，卡利欧比！

“卡利欧比！我的女儿！你在哪里！？”奎托斯兴奋而又焦急地四处张望着，他不知道这意味着什么，也不知道即将会发生什么，但是四周都找不到卡利欧比的影子。是心中的罪孽在作怪吗？奎托斯又一次责问自己过去所犯下的罪恶，但是比起这个他宁愿去相信事情结束后，神明可以实现他们的承诺，让他摆脱过去的阴影以及噩梦……

奎托斯快速地跑向太阳神殿门口，三匹火焰战马的雕像处。把太阳神火种之光照射在了火马雕像上。当他做完这些的时候，平台上的三匹火马雕像就像重新获得了生命般绽放出了耀眼的光芒。熊熊的火焰从战马的身体上冉冉升起，它们疯狂地向天空奔去，以表现出重获生命的喜悦。奎托斯所站立的平台被火马拉向天空，在与空气的摩擦中，平台外壳燃烧出了火焰，同时火焰驱动的车轮也开始滚动起来。奎托斯从来没有驾驭过速度如此之快的马车，更何况是在布满浓雾的天空中。现在他的命运被掌握在了这些奔跑的野兽手中，它们穿越了不知道多少层摩尔夫斯的浓雾，而他最终要被带到哪去，奎托斯自己也不清楚……

骑着爱马，背着丰厚的战利品，踏上归乡的路途。回到自己心中那份恬静的喜悦，收不住地表现在了脸上。越过青葱的绿草原，在自己的庄园门口，可爱活泼的女儿像一只小兔子般奔向了她引以为傲的父亲。在世人眼里，也许奎



托斯是一名残暴的军统，又或者是一个贪婪的劫掠者。但是如果有谁能够有幸跟他一起回家，来到他的庄园，看到他拥抱女儿的那一幕，你会觉得除了一名斯巴达的军统外，他其实也是一个普通的父亲。抱着可爱的女儿回头望去，在庄园的路口，温柔的妻子正在那里等待自己回家。在她眼里，这对父女永远都那么可爱。因为有了他们两个，她甜甜地笑了。奎托斯望着妻子那对温柔的眼睛，心里有着说不出的平静和安详。他把为妻子准备的宝石项链取出，并为她戴上。妻子用充满思念的眼神望着奎托斯的时候，让他觉得眼前的这个女人比思念中的她更迷人……

美美地吃了一顿妻子为他做的晚餐后，奎托斯坐在大树底下为自己的宝贝女儿削了一支笛子。你得承认，他除了会杀人以外，对工艺的感觉也不错。雕刻精美的笛子在女儿手中成为了制造美妙音乐的艺术品。奎托斯满足地靠在大树上看着宝贝女儿。在温和夕阳的照耀下，卡利欧比就像一个吹着笛子的小天使。奎托斯在不经意间步入了梦乡……

“啊！”“哇啊！”“啊啊！”

但是很快，他便被撕心裂肺的惨叫声和恐慌声惊醒。在他眼前的不是他的庄园，而是一个偏僻的小镇——一个供给移民和难民生存的避难所。一队残暴的劫掠者袭击了这个祥和的小镇。大火燃烧着房屋和建筑，焦烟的味道让人感到窒息，血腥味怎么也挡不住地往鼻腔中涌动。而劫掠者的首领，完全就是一个杀戮的绞肉机，他见人就杀，并且疯狂地沉浸在了切割的快感中。奎托斯想要去阻止他，但是自己却喊不出声音。手臂好像有千斤万吨般沉重，怎么也挥不动。劫掠者首领提着两把被鲜血染红的血刃，他不顾老人的阻拦，冲进了教堂。无论是和平主义者、虔诚的信教徒，还是为丈夫祷告的贤妻良母，都没有逃过这个杀人狂的刀子。奎托斯跪倒在了血泊中，因为在教堂的受害者中，自己的妻儿被撕碎的尸骸让他崩溃……

劫掠者得意地漫步走出了教堂，他走到门口的时候回头看着奎托斯，他笑了。奎托斯瞪大了眼睛不敢相信。劫掠者的首领不是别人，而正是他自己本人。凶手闪耀着恶魔般的瞳孔，舔着刀刃上的血迹咧嘴笑了。奎托斯觉得手心湿漉漉地，他低头一看，自己的手上沾满了鲜血——屠杀者的鲜血。

“不！这不是真的！”他的喊声依然叫不出来。劫掠者不削一顾地把涂着油的火把丢进了教堂……教堂门口那个死去老人的嘲笑声回荡在奎托斯的耳边。他懊恼地看着自己沾满血迹的双手，想要去拥抱妻儿未寒的尸骨，但是火焰却像炼狱般灼烧着他的肌肤。

“不！”教堂在燃烧，一切都在燃烧。老人刺耳的奸笑声折磨着他的耳膜。

“不——”奎托斯用尽自己最大的气力喊叫着……

疾风划破天空击打在奎托斯的脸上，让他从他罪孽的噩梦中惊醒过来。他很快发现这些奔跑的火马正在渐渐地消失。他望了望地面，这真的是一片死



亡大陆！荒漠化的土地，令人颤栗的峭壁，以及血红色如末日般流淌着的冥河……战马拉着奎托斯冲出了摩尔夫斯的掌控，坠入了地狱。但是在死亡的大陆上，他们无法再继续前进。因为这发光的生物并不受到冥王哈迪斯的欢迎。战马化为一缕缕赤烟消失在天际，再次变回了石头雕像。而失去了魔力的战车亦化为普通的石头平台开始下坠。奎托斯当机立断地跳出了平台，拔出了双刀。在地狱的最边缘，他用双刃牢牢地插入了峭壁中，成功地阻止了自己的下落。借着双刀奎托斯一步步爬上了平地。这片土地上没有任何人类经过的足迹。在这里，只有死去的灵魂来来回回的脚步。到处都是残暴的鹰身鸟人从天空中划过，并且用刺耳地噪音尖啸着。奎托斯知道，对于他，这只不过是刚刚开始。他眺望了远方，原本幽暗的地狱冥界如今却如白昼般明亮。他望到了远处的世界之柱，所有的光源都是从那里，如太阳般四射向地狱的每个角落。奎托斯决定先去那里调查一下，于是他开始翻过一座座陡峭的山壁，跃过一个个无底的悬崖。奎托斯并不孤独，峭壁上不断有骷髅士兵爬出来向他袭击。但是如今他们已经不能再阻止他了，因为奎托斯明白，现在他每前进一步就离太阳神越近一步，而他也可以更早一步地从噩梦中解脱出来。梦魇中的血腥味，焚烧的村庄，被撕碎的妻儿。不管这个噩梦做过多少遍，这一切都是这么的真实。挥之不去的罪恶时时刻刻笼罩着奎托斯的心灵。他想要得到解脱！

“滚开！”他一把捏碎了从峭壁中爬出来的骷髅，并踩着另一只骷髅向上爬去。上边一只机灵的骷髅很早地爬出了峭壁，并扑向了奎托斯。但是奎托斯的敏捷远远超过了愚蠢的怪物，他一把捏碎了骨架的颈椎，并把它抛到了冥河里。太阳神火种的力量冲淡了他的疲劳。奎托斯也不想在冥界地狱多呆一刻，稍不留神他都可能成为这里怪物们的袭击对象。为了接近世界之柱，奎托斯必须越过冥河才可以到达对岸，所以他来到了冥河的摆渡口。这块地盘的掌管者是冥河的摆渡人卡隆——黑暗神厄瑞玻斯和夜女神尼克斯的儿子。奎托斯在渡口前看到了卡隆的雕像，看来这并不是一个很友善的神。

“铛！铛！铛！”码头边的钟被奎托斯敲响。宏亮如丧钟般的声响回荡在血红色的冥河之上。冥河的对岸传来了划水声，大雾中隐约有船只靠近的身影。那是一艘中小型的排桨帆船，船边的桨有秩序地摆动着，推动摆渡船朝码头靠了过来。但是如果你仔细观察，你会发现船上一个水手都没有……

很快，船靠上了码头，奎托斯登上了这艘令人毛骨悚然的鬼船。

“是谁，召唤了摆渡人？”

一个沙哑的声音从一名干瘦的老人嘴里发出，黄金色半遮脸的面具下，是他那没有嘴唇的口腔。他的腰间挂着数只干枯的人头，手中握着一把两米多长大镰刀，让人看了不颤而栗。此人正是冥河的摆渡人卡隆。虽然一眼看上去他就像一具死尸一般漂浮在空中，以至于奎托斯在体格上藐视了他的能力，但是摆渡人的行踪却出乎意料地鬼魅。在下一个瞬间，摆渡人就已经来到了奎托斯的背后。

“斯巴达之鬼？”他把那干枯而没有生命力的手搭在奎托斯肩上，并朝他喷吐出腐烂的气味。

“奥林匹斯的奴隶？”摆渡人带着嘲弄取笑着奎托斯。

“我不是任何人的奴隶，卡隆！”奎托斯一抖肩膀，甩开卡隆那恶心的手以表示反感与否定。

“我们享有同一种平凡的宿命，奎托斯。”摆渡人拄着拐杖（他的镰刀）向前走了两步，“神不会从我们的痛苦中解救我们任何一个……”他面对奎托斯，表示怜悯和同情。因为他觉得奎托斯和他是一类人，被无奈与奴役所征服，永远都没有未来和希望……

“走吧，这里不是你来的时候……人类。”对于卡隆而言，他表现出了摆渡人少有的慈悲。但是对于奎托斯而言，摆渡人已经侮辱到了他的人格。因为抱着可以获得自由的希望，奎托斯才冒险到今天。他已经没有回头的选择了，双刀已经握在了手上：“如果我一定要过河呢？”奎托斯扭动着脖子和肌肉，他觉得自己可以对付卡隆。

“你会后悔的，斯巴达之鬼！”

卡隆以鬼魅般的姿态快速地移动到了奎托斯的面前，镰刀从上至下砍向奎托斯。还好在先前谈话的时候，奎托斯留意到了卡隆的速度比美杜莎蛇妖的速度还要快上几倍。所以奎托斯预先向一边翻滚过去，闪开了这一招。

面具后的卡隆并没有多少惊讶，他对镰刀稍许施加了点力道，镰刀便绕着卡隆的身体开始旋转。刀刃飞速转动，又朝奎托斯脸部挥来。奎托斯用双刀以精确的角度进行着防御，但是卡隆的武艺也是惊人的高超。镰刀的攻击角度同样精确得让人叫绝。在同一个瞬间，镰刀和双刀摩擦出了激烈的火花，并且在下一个瞬间，镰刀因为奎托斯占优势的力量而被荡了回去。

“不错的蛮力！”卡隆得意地笑了，“但是在速度上却……”

顺着卡隆的目光，奎托斯看到了自己的双臂不知道什么时候，已经被划开了深深的口子。卡隆没有给奎托斯太多思考的时间，镰刀带着幽冥般的绿光又一次向奎托斯袭来。奎托斯算好了卡隆

武器的长度和自己的距离，他也算好了自己回避后的下一个动作。但是就当奎托斯成功的闪避开了卡隆的攻击，想要趁卡隆镰刀挥空失误之时给予还击的时候，他发现自己的左腿因为疼痛而差点让自己失去平衡。

“很强壮的腿！但是下一刀我一定会把它砍下来！”卡隆嘲弄道。

奎托斯咬着牙，他甚至不知道卡隆的镰刀是什么时候砍到自己的。以他的战斗经验来说不可能会出现这样的失误。他自己观察了甲板上的血迹，答案只有一个——卡隆不仅有鬼魅的移动速度，高精准的攻击，还有可以任意改变长度的镰刀！

“可恶！”

面对卡隆下一次的攻势，奎托斯只有放弃攻击，拿太阳盾出来全力防守下这一击，不然他迟早会被卡隆的镰刀切成碎片的。“锵！锵！锵！”镰刀在一个瞬间划向了盾牌三次，擦出了耀眼的火花。奎托斯盾牌格挡的角度全部命中了卡隆的攻击，成功地防御下了这一波攻势。奎托斯咧嘴笑了，新的计划在他脑海中浮现。

“在速度上无法取胜就干脆全部防御吗？”卡隆加快了攻击的频率，“看你能坚持多久！”他相信奎托斯以一个人类的身体，迟早会因为疲惫而露出破绽。

“不用坚持多久！卡隆！”经过数回合的攻防后，卡隆猛然发现，奎托斯不知不觉中已经移动到离自己只有五步之遥！“就是现在！伊夫利特！”奎托斯的神灯中冒出了连卡隆也震惊火精灵巨人。火精灵附着在奎托斯的身体上，魔法火焰吸收着敌人的攻击。奎托斯借助着这个势头提着双刀突向了卡隆。

“再快速的长柄武器攻击，在拉近距离后又会怎么样呢！”奎托斯咆哮着用双刀插向卡隆的胸膛。

但他还是低估了卡隆。摆渡人的身影钻入了甲板底下，并且以一眨眼的功夫窜到了甲板的另外一头。奎托斯无奈，只能收起伊夫利特，以免火精灵在物质界面消耗太多的元气和法力。

“可恶的斯巴达之鬼！游戏该结束了！”强大的卡隆并没有因此被打倒！又一个鬼魅般的步伐，使得卡隆借助影子的力量逃到了船舱之顶。“没有人可以挑战摆渡人的权威！人类！”

奎托斯发现船舱下的三根石柱开始燃烧起了幽冥的绿色火焰。冥火传递到上层的卡隆身体，使他的伤口慢慢愈合。

“卡隆！”奎托斯没有想到卡隆有这样强大的再生能力。

“还没完呢！斯巴达之鬼！”面具下那腐烂身躯开始施展他强大而又权威的力量。

三根石柱的冥火爆发出惊人的能量，刺眼的绿色冥火在一瞬间贯穿了奎托斯整个身体。他觉得自己在那一刻，所有的神经都已经被燃烧成了灰烬……

卡隆拖着奎托斯的尸体漫步走到了船舷边：“这是你自找的！”说完把他丢进了冥河里……

-The Depths of Tartarus- 塔尔塔罗斯深渊

无边无际的黑暗，寂寞与孤独，冰冷与凄凉。时间仿佛停止了一般此刻没有任何存在的意义。也许某一天，带着罪孽的奎托斯迟早会沉沦到这里来，但不是现在。在沉沦的过程中，奎托斯内心深处响起了女儿吹奏的笛声。那悠扬而又充满思念的旋律不停地在奎托斯心中回荡。

“卡利欧比！”

奎托斯突然惊醒，他喘着粗气，冒着冷汗。

——人们都说，快死的时候心灵深处的感觉会觉醒。

“卡利欧比……”是女儿对自己的思念让自己觉醒的，还是因为自己思念女儿，以及自己心灵早已磨灭的人性谴责了自己，并一直折磨着自己吗？奎托斯向四周张望了一下，周围像是洞窟，并且阴森地泛着绿光，自己的双手被镣铐铐在了冰冷的石墙上。这里是塔尔塔罗斯深渊，在这里，罪恶的灵魂，被投入地狱的深渊中，让人憎恶的哀嚎声与呻吟声在黑暗中回荡。如果地狱代表了死亡，那这里就代表着绝望……奎托斯不知道是卡隆留手了还是自己大难不死，总之只要自己还活着，那自己就得做点什么，就算为了爱着自己和自己所爱着的卡利欧比……

伤痕累累的奎托斯开始运起自己的力量，把全身的力量传输到双臂中。





双臂的肌肉开始紧绷并膨胀起来，“啪啪！”锁链被蛮力所挣脱。他拖着疲惫以及满是伤痕的身体在泛着阴森冥火的石窟中奔跑着。沿途他看到被铁链缠绕住，同样被拷在石壁上的亡灵。此刻奎托斯也顾及不了那么多了，立刻撕碎了他们，让他们停止了哀嚎和呻吟，并且吸纳了他们的魂魄来恢复自己虚弱的身体。稍作调整他越过一条粗壮的巨大铁链来到了悬崖对面的石窟大厅。他并不知道这条锁链所拷着的罪人是谁，但那肯定不是人类。大厅里赫然摆放着海神波塞东，众神之王宙斯，死神哈迪斯三尊雕像。

奎托斯通过自己观察和摸索，终于找到了雕像背面的暗道。暗道的后面通向地牢，神委托这些带有通往宙斯神殿钥匙的怪物看守地牢，使得那个放着束缚泰坦的武器的地方能够安全。当然这里的看守人数也不少。“卡利欧比可不想让我在这里停步啊！”奎托斯说着拔出了双刀冲入了骷髅士兵们中间。与其躲躲闪闪地，不如把敌人杀个精光来得痛快。况且他需要在这些敌人身上找到逃出去的钥匙。沉浸在杀戮中的他，终于从自己刚刚战败的阴影中慢慢走了出来，切割的快感让他找回了战斗的节奏。而让他觉得自己和以往不一样的，是他终于在自己“死亡”的那一刻找到了自己内心深处的那一点良知和人性。

也许对于一个在平和中生活的人来说那不算什么，但是对于一个在无尽黑暗中摸索和战斗的人来说，哪怕是一点点的光亮都能让他感觉到恬静和安宁，他现在已经不在去逃避噩梦的纠缠。他觉得是卡利欧比让他有了再次获得新生的希望。

奎托斯奋力地击杀着骷髅士兵，践踏着这些敌人的尸体一步步走向希望的道路。他觉得如果自己可以逃脱塔尔塔罗斯深渊，那就是卡利欧比原谅了自己。他用坚强的意志和无情的杀戮来隐藏自己这份少有而脆弱感情。一路砍杀后，奎托斯来到了两层的看守台。他粗鲁地一脚踢碎了这里的王座，并把王座上的尸体踹到了楼下。他的目光被一边插在墙上的黄金长矛所吸引。奎托斯用力将它从墙缝中硬是拔了出来。他发现这把枪的枪头类似钥匙，而这把恰恰就是地穴看守者的钥匙。奎托斯立刻跳下看台，把揣下楼的尸体搬到了机关上。地面暗藏的机关锁冒出了地表。他把墙上拔下来巨大钥匙插进了机关锁，并且用尽了力气转动了钥匙柄。随着大地的震动，平台的边缘架起了一座通向宙斯之间的桥梁！

通过这段奇迹般架起的桥梁，奎托斯相信这后面有可以带他离开这里的“钥匙”。在宙斯之间中矗立着宙斯的雕像，而最显眼的就是雕像所戴着的神器，黄金色耀眼的巨大重铠拳套。

在远古的战争中宙斯征服了他的敌人泰坦，并且将他们流放到了地狱。他要求赫菲斯托斯研制一个能够把泰坦限制在地狱最边缘之内的武器——宙斯之拳！

奎托斯才不会去理解那么多，双刀带着锁链已经出鞘，插入了宙斯的雕像中。并用尽蛮力把宙斯雕像拖倒，摔了个粉碎。戴上宙斯之拳以后，奎托斯深深地感觉到了神器那强大的力量。那种毁灭性打击的力量正一股一股涌进了奎托斯的身体。他觉得神智十分清晰，自己的身体似乎充满了用不尽的活力。

“这就是重生的感觉吗？卡利欧比！”他笑着看了看地上被摔得粉碎的宙斯雕像，“别这样看着我，你会感激我这么做的。”出了宙斯之间，从桥头返回以后，桥开始收缩并且再一次隐藏了起来。现在的奎托斯已经准备好了在这里大干一场然后逃之夭夭。他用宙斯之拳轻易地击碎了困住他的石门，那对他来说太微不足道了。

奎托斯一路奔跑，如今他可以轻松地击碎那些骷髅士兵坚固的盾牌。一挥手就可以捏碎它们的脑袋。这就是神器的力量，也是神的力量！

当他来到一个峭壁平台的边缘时，他终于看到了之前那巨大锁链所束缚的人——残存的地球远古统治者——强大的泰坦！他们被击败，并被这些巨大铁

链束缚在这地狱深渊之中，忍受着不公平的苦刑与折磨。每个人都知道这些不朽的生命对于奥林匹斯的神，有着不可估量的狂怒和痛恨！即使是如此强大获得新生的奎托斯，在如此巨大的泰坦面前，依然显得如此渺小。

被宙斯亲手束缚于痛苦之中的泰坦一千多年来没有任何逃脱的希望，但是当奎托斯爬到另一头的峭壁边缘时，他发现原本一直囚禁泰坦阿特拉斯的锁链被破坏了。然而只有惟一一个问题困扰着奎托斯：“谁会来释放这样的恶魔！？”

从地狱逃脱的阿特拉斯正是曙光女神所说的“绑架”太阳神的泰坦，但无论怎么样现在的奎托斯是找不出答案的。不断地翻越一个个峭壁后，奎托斯看到了血红色的冥河瀑布从上泻下。他知道自己已经到了塔尔塔罗斯深渊的边缘。带着新的希望，他一步步爬向地狱，离开了绝望无边的深渊。

不知道过了多少小时，也许是几天。在暗无天日的空间，时间已经失去了它存在的意义。奎托斯终于回到了地狱世界。比起阴暗绝望的黑暗深渊，地狱的空气原来是这么的新鲜……

用宙斯之拳砸碎了一些峭壁和阻碍后，奎托斯又再一次地来到了摆渡人的码头。而这一次他没有敲响摆钟，他直接粗鲁地用拳头砸开了卡隆码头的大门。

卡隆惊讶地看到奎托斯又一次出现在了自己的摆渡船上，“神对于他们的奴隶明显存有怜悯之心……”卡隆叹了口气说道。

被藐视的奎托斯愤怒了：“你不要太小看我了，卡隆！这次我不会留手了！”

卡隆已经厌倦了这个斯巴达人了：“这句话应该是我对你说的！这次冥火将把你整个烧成灰烬！”说着卡隆站到了船舱顶上，而那三根柱子又一次开始燃烧起了青绿色的冥火。

“不会让你这么得意的！”奎托斯说着，用宙斯之拳一拳打碎了一根柱子。

“你！宙斯之拳！”卡隆大吃一惊。奎托斯紧接着第二拳又打碎一根柱子。“住手！你这个肮脏的奴隶！”虽然卡隆愤怒地吼着，但是奎托斯丝毫没有把他放在眼里：“你完蛋了！卡隆！给我下来吧！”说完，最后一根柱子也被奎托斯击碎。没有柱子，冥火的力量一下子失去了控制。就像被驾驭的野马突然地失去了缰绳一般。“嘭！”的一声，卡隆被自己的冥火炸伤，并被弹飞回到了甲板中央。奎托斯见状，一个箭步冲了上去，一把掀开卡隆那可以驾驭冥火力量的面具，并一脚将其踹到船头甲板上。“去死吧！”奎托斯抡起卡隆那巨大的镰刀投了出去，镰刀在空中划过了几圈完美的弧度，不偏不倚地拦腰把卡隆钉死在了甲板上……

-The Temple of Persephone- 珀尔塞福涅神殿

摆渡船进入了哈迪斯领域的深处，在这里，太阳神的光芒照亮了整个地狱。而冥河的对岸，世界之柱以及珀尔塞福涅神殿已经印入了眼帘。岸边的什么东西吸引了奎托斯的注意。悠扬并带着思念的旋律从笛子涌出，激荡着奎托斯的心灵。对于奎托斯来说，那简直是一道幻影……

“卡利欧比！”

直到他看到岸边码头上站着女儿的身影，奎托斯才真正相信他所付出的一切，所有他想要的都已经得到……多年来为神的服务，并没有转移他的痛苦。也从来没有让他从沉重的过去中得到一丝解脱。杀死妻儿的罪孽与噩梦一直缠绕着奎托斯，从来都没有停止过。而现在，他找到了卡利欧比——他所疼爱的女儿。“卡利欧比！”奎托斯在摆渡船上呼唤着女儿的名字，他恨不得直接从船上一下跳到码头和女儿重逢。但是卡利欧比似乎并没有听到父亲的呼喊声，吹完曲子后的卡利欧比像只小兔子般一蹦一跳地进入了神殿。当奎托斯到达码头的时候，卡利欧比已经消失在了视野中……但是奎托斯没有因此而气馁，知道女儿在这里平安地生活着，并且再次见到了女儿，让他兴奋不已。

奎托斯发狂地跑进了珀尔塞福涅神殿中，寻找女儿的身影。这个疯狂的父亲踢开一扇扇阻挡他的大门，他也从来没有去考虑过大门背后会出现什么样的怪物。以往那些可怕的牛头怪、独眼巨人、尖啸的石像鬼，此时都一个个地倒在了奎托斯的面前。没人可以阻止斯巴达之鬼，此时的他，哪怕是神可能都不放在眼里。穿梭于泛着血红色亮光的一间间阴森房间。奎托斯不在乎自己受了多少的伤，不在乎自己已经奔跑了多少时间，更不在乎自己疲惫的喘息声……终于，他跑出了珀尔塞福涅神殿。



-The Groves of Persephone- 珀尔塞福涅之森

“卡利欧比！卡利欧比！你在哪！？”奎托斯一边叫喊着女儿的名字，一边跑进了珀尔塞福涅之森，但是女儿的身影仿佛消失了一般，再也没有出现在他的眼前。这里的风景异常怡人，阳光透过绿色的树枝与绿叶照射到绿茵茵的草地上，和地狱世界的风景形成了鲜明的对比。但是奎托斯并没有心情去欣赏这样美丽的景色。

当他奔跑进一个石亭祭坛的时候，那里坐着一个美丽的身影，一个他再也熟悉不过的身影。那是冥王哈迪斯的妻子，冥后珀尔塞福涅。心急如焚的奎托斯想也不想就冲着她大喊道：“我的女儿在哪里！？巫婆！”

珀尔塞福涅动怒了，但是她依然保持着高雅的女神风范坐在一棵巨大的石榴树边，头也没回：“谨慎选择你的用词，斯巴达之鬼！你正在和地狱女神说话！”虽然奎托斯骁勇善战，但是在高贵的冥后眼里，他只是一个来自乡下地方的渺小野蛮人而已。看着奎托斯气喘吁吁地寻找着女儿，这多少有点打动了冷酷的冥后。

“你的女儿很好。她和极乐世界的纯洁灵魂生活在一起。”

“带我去找她！”奎托斯粗鲁并大声地打断了珀尔塞福涅。

冥后站起了身子：“你忘记了你的任务吗？奎托斯，奥林匹斯众神需要你，他们正沉睡在摩尔夫斯的手掌中，需要你去解救呢！”

“我忠诚地服侍着我的神，他们却没有给我我想要的！”每次遇到这个问题，奎托斯总是会因为想起这不公平的待遇而恼怒，“我已经厌倦了他们的要求！”

“看来我们也是有那么点共同语言的。”冥后抓起了石榴树上的一棵石榴在手里把玩，“奥林匹斯的神也同样舍弃了我，奎托斯。我被宙斯出卖，被自己的丈夫哈迪斯所欺骗！”说道这里的时候，她愤怒而又激动地把手中的石榴捏得粉碎。“现在的我只能留在地狱里做地狱女神！为堕落的灵魂服务！要像对待自己孩子一般照顾他们！”

连神交给自己的任务都可以放弃，打断冥后的牢骚话实在不算什么。奎托斯粗鲁地喊道：“珀尔塞福涅！我要求见我的女儿！”

“如你所愿。”珀尔塞福涅轻藐地看了奎托斯一眼，“如果卡利欧比是你真正所期望的，我可以帮助你！”奎托斯本来以为冥后不会答应他无理的要求，没想到冥后会仁慈到这样的地步。就在奎托斯盘算的时候，冥后把一只手搭在了他的肩膀上，郑重地再一次提醒他：“我警告你，斯巴达之鬼！由于你的选择，世间的人类将会饱受痛苦！”

虽然冥后的话很有压迫感。如果奎托斯放弃了寻找太阳神的任务，那么世间上所有的人类将会因此受到什么样的痛苦？这让奎托斯不敢去想象。但是即使他完成了任务，奥林匹斯神会实现他们给自己的诺言吗？他们会把奎托斯从沉重的过去中解救出来吗？他不知道……但是可以肯定的是，现在卡利欧比就在自己的面前！而这正是自己一直冒险到现在所追求的一切……

“我根本不在乎世间的人类和他们的痛苦！”比起世间所发生的一切，比起无法保证的诺言，奎托斯选择了卡利欧比，“她在哪儿？”

冥后冷哼了一声：“如果你坚持去见你的女儿，你必须变得和极乐世界的生物一样。”她冷冷地说道：“在孤独之树面前丢掉你的武器。让它将你的罪恶过去释放，那时候你才能从你的罪孽中解脱出来，并被允许通过沉沦之门。”说完，她消失在了沉沦之门前。

奎托斯望了望眼前那粗壮的石榴树，自己一直以来为了什么？自己在“死”的那一刻，又是为了什么才又“活”了下来？想到这里，奎托斯已经没有什么好犹豫的了。他拔出了双刀，射向了孤独之树。孤独之树闪烁出了耀眼的光芒，仿佛穿透了奎托斯的所有筋脉。当他睁开眼睛的时候，他觉得自己开始筋疲力尽了，血红色的魂魄，罪恶的灵魂溢散出了自己的身体……

然而这并没有结束，他作为斯巴达之鬼控制伊夫利特以及魔法力量的精神也开始被孤独之树吸干。而最后，他体内所有吸收的罪恶魂魄一并被孤独之树吸纳殆尽。奎托斯疲惫地跪倒在地上，他的身体一下子沉重了许多。不再有用不完的活力，失去了召唤法术的精

神力，没有石破天惊的力量，取而代之的，只是一个凡人的肉体。与此同时，那对缠绕在自己双臂上的混沌双刃也消失了……现在他终于得到了冥后的认可，沉沦之门出现在了奎托斯的面前。

手中没有了屠刀，不再有血腥的味道。触摸青葱草原的感觉，那温馨恬静的感觉，那逝去已久的感觉终于回到了手中。鼻腔中充满战争硝烟的味道取而代之的是青草的香甜味道。清风拂开了悠然摇摆的青草。自己一直追寻的卡利欧比终于出现在了自己的面前。

“卡利欧比！”父亲激动地呼喊着女儿的名字，跑向了他的小天使，一把搂住了他心灵中的那一块空缺。“爸爸？”卡利欧比眼睛睁得又圆又大，闪耀著那样美丽的光彩，开心地扑到了奎托斯的怀里。

奎托斯一把抱起卡利欧比，用沙哑地声音叫唤着她：“我的孩子……”女儿搂住了父亲那粗壮的脖子，让奎托斯那疲惫的心舒展了开来。突然卡利欧比推开了父亲，用那稚嫩的声音责备地问道：“爸爸，你去哪里了？我们那天在教堂为爸爸祷告，突然有个怪物冲了进来，妈妈，妈妈她……”

奎托斯看着卡利欧比的眼睛里面含着的眼泪，让他心疼不已。自己罪恶的过去让他无法挽回，但是他觉得自己还来得及弥补。奎托斯用他少有的温柔抹去了女儿那晶莹纯洁的泪珠，是的，他欠女儿太多了。奎托斯抚摸着女儿柔软的头发，有些憔悴地说道：“爸爸在这里了。再也不会离开你了……”

抛弃所有的权威，所有自己所征服的城邦，所拥有的财富。奎托斯已经不在乎自己那伤痕累累的躯体，也不在乎多少次在死亡的边缘挣扎，更不在乎自己所背负的东西。现在的他只想作为一个普通的凡人，永远陪伴在女儿的身边……

“我已经注视着你们这些可悲的人类一千多年了，可却总是一成不变。”珀尔塞福涅不知什么时候出现在了奎托斯的背后，并且冷冷地评价着人类道，“在别人的利益面前，优先为自己的利益服务，这是你们固有的缺陷与自私。”

奎托斯不知道冥后要做什么，他站起了身子。珀尔塞福涅悠然地靠近了他们：“不过没关系，你将侍奉我的旨意。”卡利欧比有点害怕冷漠的冥后，她抱着爸爸粗壮的大腿，躲到了他背后。奎托斯挡在了女儿面前，望着珀尔塞福涅。

“是游戏结束的时候了，泰坦将要履行他的职责，来结束我的游戏。”冥后带着胜利者的微笑说道，“是我释放了阿特拉斯。”

“你？”奎托斯有点不敢相信，但仔细想想，能自由出入地狱世界任何角落，并且拥有这种权限的，除了冥王哈迪斯，剩下的也只有珀尔塞福涅了。

“当你可悲地解除了自己的警戒时，泰坦已经完成了我交给他的任务。”冥后得意地望着世界之柱说道：“看看在他手中那太阳的力量吧，一切只是时间的问题，奥林匹斯将伴随着世界之柱一起被毁灭！”

奎托斯终于明白了这个计划的一切。冥后释放了被关押在塔尔塔罗斯深渊的泰坦阿特拉斯，并指使与奥林匹斯有着不共戴天之仇的阿特拉斯抓走了太阳神，企图让拥有太阳神力量的泰坦去摧毁世界之柱，从而毁灭奥林匹斯众神。

“但是，为什么？”奎托斯不理解这个完美计划的目的，因为这个计划的幕后黑手，珀尔塞福涅似乎没有从中得到任何好处。但是冥后似乎早就有了对付这个问题的答案“那么你觉得和一个我不爱的男人结婚是我自己的选择吗？”冥后回想起自己所经历的一切，不免脸上露出些阴郁，“过我不想过的生活，我被曾经视我为亲生骨肉的神所背弃。”说到这里，地狱女神又抬起了头：“但是不会了！当世界之柱被摧毁的那一刻开始，世界将再次陷入混沌！”

“那你到底将得到什么？”

珀尔塞福涅平静地回答道：“我将



得到我的安宁，并且远离我悲哀的存在。我会被毁灭，但是那是我的选择。”

“爸爸，发生了什么？”躲在父亲身后的卡利欧比不安起来，“我，我好害怕！”

珀尔塞福涅不屑地从他们面前走过：“这是你自己选择要和你女儿呆在一起的。你，导致了她的毁灭。”她嘲笑着奎托斯肤浅而又自私的选择。

“不……”奎托斯沙哑地说道。

“极乐世界也同样会被摧毁，奎托斯，她也会死。”珀尔塞福涅补充道。

“不！我不会再让任何人把她从我身边带走！”奎托斯怒吼道。为了保护卡利欧比，他扑向了珀尔塞福涅，并且挥起了拳头。冥后很随意地挥了挥手臂，“嘭！”的一声，凡人身躯的奎托斯被弹到了数米之外，重重地摔在了地上。看到爸爸在神的面前是如此的渺小，卡利欧比害怕地伏在了草地上。她不知道将会有什么可怕的事情发生在他们的身上。当奎托斯被打倒以后，她跑了过去扶着她心爱的父亲：“爸爸，爸爸。”她大声地喊道。

他别无选择，与女儿呆下去，就是世界的末日，也是卡利欧比的末日。去阻止珀尔塞福涅和阿特拉斯就意味着他将永远地放弃他的女儿。他望着自己那娇小可怜的心肝，当他对于神的憎恨与愤怒越来越强烈时，他知道有一件事情他必须去做……

奎托斯站起了身子。“爸爸？”卡利欧比用那闪烁的大眼睛望着奎托斯，但是父亲的眼睛却始终没有朝自己看过来。她立刻感觉到了有不好的事情要发生，“不，爸爸，不要……”那是父亲每次要离开自己时候的那个眼神，她紧紧地抱住爸爸的大腿。“对不起，我的孩子。”奎托斯把手放在了卡利欧比的头上。他一直都不善言辞，他甚至不知道该如何向卡利欧比解释他即将打破他之前向女儿许下的诺言……他用手慢慢地将卡利欧比推开，但是被推开的卡利欧比不愿意离开父亲，又抱住了奎托斯。奎托斯的心像被什么东西重重的敲打了似的，说不出的伤痛。他望着女儿的脸庞，“别这样，卡利欧比……”他用粗壮的手臂又一次把女儿推开，可是没走几步，卡利欧比又从背后扑向了父亲：“爸爸，别丢下我……我求你了……你答应过的！”

奎托斯觉得自己已经不能去思考了。他从来没有和女儿失约过。但是，他知道自己不能留下来，他也知道自己欠卡利欧比的实在太多，他不能看着女儿因为自己的选择而再次被毁灭。“走开！”他狠下了心，抓着卡利欧比细嫩的手臂将她重重地又一次甩开。“呀……”卡利欧比被父亲的蛮力甩开后失去了平衡，摔倒在了草地上。奎托斯很心痛，他想去扶起可怜的女儿，但是他知道他已经不能再回头了……他在草原中开始奔跑，用双手去撕碎那些纯洁的亡灵，让血腥又再次染红了的双手。魂魄被吸收进了奎托斯的身体，杀戮的饥渴以及血腥的味道使得罪恶的锁链又一次缠绕在了他的双臂上，而两把屠刀也回到了自己的手中。

于此同时，珀尔塞福涅的爪牙们也从四面八方围向了奎托斯。此时奎托斯的力量还十分微弱，他必须在这些骷髅士兵杀死他之前得到更多的魂魄来恢复自己的力量。

“伊夫利特！”他嘶哑得呼唤着火精灵。虽然召唤的力量十分微弱，但是火精灵感觉到了主人危在旦夕。它立刻踏上了旅途，从遥远的法术界面来到物质界面，并且用主人交给自己那微弱的精神力施放了一道冲击波，震开了奎托斯附近的敌人，此时它也因为燃烧殆尽而消失在了奎托斯的眼前。奎托斯借助这个机会一边奔跑着躲避这些骷髅士兵的追击，一边去抓捕那些四处逃窜的纯洁亡灵。一个又一个的纯洁亡灵被他撕碎，一个又一个魂魄被吸纳进他的体内。

奎托斯觉得自己的身体开始变得轻快，切割肉体的感觉越来越麻利，直到他可以轻易地捏碎敌人的脑袋。他开始把愤怒发泄到珀尔塞福涅的这些爪牙身上。“滚开！滚开！”奎托斯砸碎了他们的骨头，把他们一个个撕成了碎片。他疯狂地喘着粗气，就像一个屠夫一般沉浸在了杀戮的快感中……

“呀！”女儿的叫声把奎托斯从杀戮中拉了回来。他转身过去，撕碎了卡利欧比面前的骷髅士兵。“爸……爸爸？”没想到卡利欧比看着奎托斯，害怕地向后爬了几步。奎托斯看着倒在草地上的女儿，他发现自己根本没有勇气去面对女儿的那对眼睛。因为卡利欧比所说的那个杀死妈妈的怪物，现在就站在她的眼前……

“爸爸，你看星星在草里飞。”

“傻孩子，那是萤火虫啊。”

“爸爸，我也要骑马。”

“好啊，别摔下来啊。我们的小卡利欧比骑士出发了！”

“哈哈哈哈……”

“爸爸，为什么你的手臂这么粗呢？”

“因为要保护卡利欧比啊。”

“爸爸，我要吹笛子给你听。”

“爸爸你看这个……”

“爸爸，我想你……”

“爸爸……”

——“卡利欧比，我爱你！”

握紧双刀的奎托斯明白了他已经不可能再拥有卡利欧比，宿命永远不会这么仁慈……而他现在能做的，只有让卡利欧比忘记自己，并且好好地活下去。这是他作为一个不称职的父亲惟一能为女儿做的事情了……

奎托斯拔开双腿，头也不回地穿越草原，奔向世界之柱……

“呜啊啊啊啊啊！”奔跑着，不停奔跑着，用吼叫与风的声音来掩盖自己已经脆弱不堪的心灵。

微风不知道从什么时候开始变成了狂风席卷着草原。

仿佛在歌唱着战士的哀歌，
绝望了，心碎了，
原来恶魔也会哭泣，
希望你的灵魂能带你走出这片黑暗，
不要回头，
不要回头，
因为你已经没有了故乡……

在通向世界之柱的台阶上，冥后已经披上了黑色的战甲，拍打着漆黑鬼魅

的羽翼向世界之柱的顶端飞去。准备着宣告世界的毁灭！

"珀尔塞福涅！拿命来！"

奎托斯带着野兽般的咆哮将双刀带着锁链弹射出去，缠绕住了她的小腿。珀尔塞福涅冷哼一声，用力拍打着翅膀，连同奎托斯一起拉向了天空。

"感激我吧！亲眼见证世界毁灭吧！"

奎托斯在她的脚下，感受到气压的变化。他们在不断地上升，向世界之柱的顶端，天空的尽头飞去。一道金光拂过了战士的脸庞，那正是太阳的炙热光芒。

"这就是泰坦的力量吗！？"

巨大的泰坦神手中拿捏着太阳神的力量，正用粗壮的手臂一拳一拳地击打着支撑着整个世界的支柱！一击又一击地发泄着他对奥林匹斯神的憎恨。

此刻的世界之柱已经开始倾斜并出现了倒塌的趋势。

"嘭！"阿特拉斯又一拳重重地打在了世界之柱上，发出了巨大的震击！

泰坦的力量太强大了，能量的波动仿佛震荡到了奎托斯的每一节骨骼中。锁链一松，他开始直线下坠。

"卑微的罪人，与世界一同毁灭吧！"

珀尔塞福涅从空中迂回下来，如同老鹰一般，一个俯冲把奎托斯撞进了世界之柱的内部。

飞速与地面硬硬地相撞使得奎托斯听到了自己骨骼碎裂的声音。冥后没有对他有任何的怜悯，她拔出了两把泛着幽冥之火的光剑朝奎托斯俯冲了过来。

"你早已经一无所有了，乖乖地消失吧！"

奎托斯忍着疼痛，带着愤怒用结实的肌肉反手抬起了盾牌。

——已经一无所有了吗？

"乓！"的一声，太阳盾与光剑迸发出了一阵火花。盾的表面泛出了一阵光芒让地狱女神的眼睛很不自在，她连续后退了几步，并且用她那强大的力量铲起一块百斤重的碎石，一脚朝奎托斯踢去。

蓝色的闪电拂面劈过，碎石被宙斯之拳一拳击碎。

——摔倒了，可以爬起来。受伤了，可以好起来。

恢复了视力珀尔塞福涅再次飞速地窜到了奎托斯的面前，伸手紧紧地掐着敌人粗壮的脖子。带着冥火的匕首不知道在什么时候已经刺入了奎托斯的腹部。炽热灼烧的痛苦切开了奎托斯的肌肤，血腥的味道从喉咙涌向了口腔，并从奎托斯艰难呼吸的口中溢出。

"结束了，斯巴达之鬼！"

地狱女神漆黑的翅膀慢慢地将奎托斯包裹在了里面，"所有人，都不会有明天！"珀尔塞福涅带着微笑，看着斯巴达人的瞳孔开始慢慢地放大。

——但要是心碎了……再怎么修复，还是会留下伤疤……

鲜血在外流，体温在流失，折断的骨骼在摩擦。冰冷的感觉从四肢开始蔓延，快要合上的双眼在朦胧间看到柱子外，阿特拉斯已经举起了拳头……

——眼睛被什么打湿了？是汗水？是鲜血？还是泪水……

在泰坦的拳头砸下来的一瞬间，奎托斯踉跄地向一边翻滚过去。

在世界支柱的顶端被摧毁的同时，阿特拉斯也收回了拳头。

——不能就这样结束了呀！

奎托斯艰难地喘息着，爬上了泰坦的手掌，他顺着依附于阿特拉斯手臂上的巨型锁链下滑。穿越了呼啸的清风，拨开了赤色的浮云，在巨型锁链的末端，他用宙斯之拳一拳将巨型枷锁打向天空的尽头，牢牢地扎入其中。锁链头带着粗壮的锁链一并升天，将阿特拉斯的手臂牢牢地拴在了天空顶上。

——笑吧，笑吧。嘲笑我这个卑微的罪人吧。

垂死的战士摔在了断裂的世界之柱顶端。而此刻塌陷下来的天空正好落在了泰坦阿特拉斯的肩上。看到天空没有崩裂的珀尔塞福涅愤怒地飞到了奎托斯面前。她用自己的力量喷射出了强大的冥火之光。"你为什么还不去死！"冥后怒吼着。

奎托斯捂着流血的伤口，凭借着自己模糊的意识，跌跌撞撞地躲避着地狱女神的攻击。

——让我用破碎的骨骼声来带给你稍许安慰。

"你流的血已经够多了！肮脏渺小的人类！"气急败坏的冥后终于失去了她该有的冷静，她蓄积了大量的能量集合成了青绿色的冥火之球。并且带着胜利的喜悦望着地上的奎托斯。

"和卡利欧比说再见了。"

冥后向奎托斯投掷出了毁灭性的一击。

——你流的眼泪，让我用鲜血来弥补吧！

奎托斯朝地上吐了口血，抬起了太阳盾。他并不知道如此巨大的力量太阳盾是否能将其吸收，但是他能做的只有这些了……

奇迹发生了，因为阿特拉斯的双手被奎托斯锁在了天空之顶，使得太阳神的力量脱离了巨人的控制。在这个瞬间，太阳神火种给予了奎托斯最大限度的帮助。金色耀眼的光芒聚集在了太阳盾的火种上，并且反弹了珀尔塞福涅的冥火之球！

"啊啊啊啊！"被自己的冥火之球打中的珀尔塞福涅掉到了地上。被自己力量吞噬的冥后显得十分虚弱，她张开双翼将自己包裹在了黑暗中治疗自己的伤口。奎托斯知道如果被珀尔塞福涅恢复了力量，那一切都完了。他努力拖动自己的身子，爬到太阳光底下，不顾自己错位的骨骼，勉强地站了起来，撑开了太阳神之盾，让太阳光照射在自己冰冷的身躯上。

——我不奢望你能原谅我，让我在心脏跳动结束之前，尽量地为你再弥补点什么吧！

凝聚着世界光芒的太阳盾吸收了太阳的神圣之光，形成一道黄金色的光柱冲击了黑暗中的地狱女神。黑色的羽翼在那个瞬间被光芒撕扯成了碎片。

奎托斯看到了强弩之末的珀尔塞福涅的力量已经被阳光所瓦解。他用自己最后的意识支撑着身躯，跑向了地狱女神。

宙斯之拳穿透了冥后的身体，并且撕碎了她。

"你的痛苦，永远都不会结束的……斯巴达之鬼……"珀尔塞福涅带着憎恨在临死前诅咒道。然后她那被灼烧的身体消失在了奎托斯的面前。巨大的青绿色冥火在断裂的世界之柱的顶端爆发，以宣告冥后的逝世。一切都恢复了静寂，结束了，这疯狂的旅程……

奎托斯呆站在世界血脊上，血好像已经流进了肺里，眼前的世界在不停的摇晃。

"奎托斯。"

托着天空的阿特拉斯用浑厚的声音问道："我问你，你的神现在在哪里？奎托斯！他们为什么都没有来帮助你！"

"我根本不需要神的帮助。"奎托斯僵直地站在那里，他知道了一点。

面对数年的奴役，奎托斯需要对抗的是他自己的过去，去争回他遗失的人性。

"我们会再见面的，斯巴达人，命运就是这样指引的。有一天，你会为了你在这里的所作所为而后悔的！"

泰坦带着沉重的铁链离开了，诅咒这个永远束缚在他肩膀上的世界，一个比宙斯亲自下给泰坦的更大的诅咒。泰坦的命运是未知的！而女神珀尔塞福涅已经不再算什么……

放弃了卡利欧比，他放弃了由始至终他惟一在乎的人……

疲惫的战士伸出了自己已经冰冷的手掌，伸向再次高高升起的太阳。

回家了……

沾满鲜血的手推开了紫葡萄庄园的大门。在那遥远路途的另一端，妻子在对自己甜甜地微笑着。耳边传来了小女孩天使般的嬉笑，看着"小兔子"在草原上欢快地奔跑着……战士憔悴的脸上抽动着一丝欣慰。

太阳的力量再次守护着大地。而摩尔夫斯则撤回到了他自己的阴影之中。"在极乐世界好好地活下去，不再有忧伤，不再有痛苦……"送出了作为父亲给女儿最后的一份礼物后，奎托斯的生命也到达了终点。他的身体随着清风坠入了云层，落入了人间。

跟着眼神中的光芒走，
聆听风声所指引的道路。
不会再受伤了，不会再流泪了。
思念带着你一步步踏着来时的脚印，
忘记忧伤，忘记痛苦
你终于到家了，战士……

终幕

摆渡船进入了哈迪斯领域的深处，在这这种牺牲对于一个人类来说是否太多？即使是对于一个被称为斯巴达之鬼的男人……

两个人影慢慢走向了失去知觉倒在地上的奎托斯。

"他又一次服侍了我们，雅典娜。"

"他是一个出色的凡人。"

"他死了吗？我们要帮他吗？"他们一边交谈着，一边取下了太阳神之盾以及宙斯之拳。

"他会活着的。"

"他必须活着……"雅典娜再次强调了这句话……



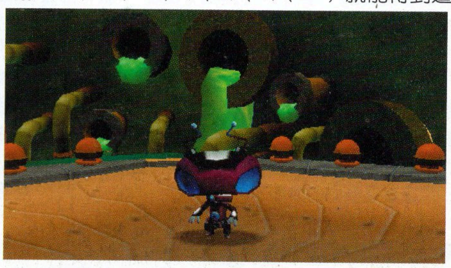
火热秘技

PSP　秘密特工叮当

美版　游戏原名　Secret Agent Clank

○皮肤密码

在游戏中暂停，然后输入→、→、←、↑、↓、↓、×，就能得到遥控小机器人的皮肤。



○前作联动

如果玩家的记忆棒里有前作《瑞奇与叮当5》的进度，那就可以选择“Special”菜单之中的“Check Size Matters Save”选项。系统会检测记忆棒里前作的进度，如果成功就会开启一些隐藏皮肤，而且这些皮肤都是免费的。

PSP　BLEACH 灵魂升温5

日版　游戏原名　BLEACH ヒート・ザ・ソウル5

○前作联动

如果PSP的记忆棒中有前作《BLEACH 灵魂升温4》的存档，那么在进入游戏的主菜单后选择APPENDIX选项，再选择CONVERT，即可在对战中使用一些新角色，其中包括了大人气的浮竹十四郎、涅ネム、浦原喜助等角色，粉丝们不要错过。

PSP　怪物猎人 携带版 2nd G

日版　游戏原名　モンスターハンターポータブル 2nd G

○与猫猫聊天

在猫厨房里与猫猫聊天，不仅能够获得它们赠与的各种道具，还能得到不少关于游戏技巧的提示。不过狩猎猫与厨师猫所说的内容是不同的：狩猎猫会为猎人介绍各种猫技能，也会对猎人常用的武器提出建议；而



厨师猫则会讲解各种道具和小知识。像是一些新作中新增加的细节之处都有说明。例如，在调和大量物品时不再需要一下一下地按键了，只要按住键不放调和就会快速进行下去。再例如在对老山龙、霸龙等每次狩猎开始都有动画的怪物时，直接按Select键就能跳过动画，多人游戏时只要大家都按了Select同样也可以跳过。还有一些其他的提示猫猫也会说明，在对话的时候不要按得太快哦。

○快速采集、剥取

虽然游戏中有加快采集、剥取速度的技能，但是专门配这样一套装备又觉得不值。其实没有技能时也有个小技巧能加快速度，那就是先蹲下再进行采集、剥取。像是在击败老山龙后的短暂时间里，一般剥取8次已经略显勉强了，但是如果蹲下剥取的话就能轻松剥取第9次。

PSP　高达 激战宇宙

日版　游戏原名　ガンダムバトルユニバース

○关卡密码

和前作一样，在游戏的主菜单中有输入密码的选项，输入密码后就能得到一些EX关卡。完成全部EX关卡会还会出现最终的EX关ラストシューティング。将这一关通过之后就可以用High－ν了！这次官方公开的EX关卡密码虽然看起来没什么规律，但是如果竖着读的话，就是动画中的一些名台词哦。

时代の狭间	いたサみし
あれはいいものだ	ちいボんか
νの血统	ばきテなし
ザククロニクル	んよンのこ
ガンダムユニバース	うくがちれ
湖の秘密	まてはかは
若き彗星の肖像	くきならナ
天空の海贼たち	つにをがン
空飞ぶサクサム	かもつガセ
ファミ通编集部の乱	えのけンン
苏る黑い三星	るをてダス
电击ファイト	んみいムだ
电击の花园	だろるに！



PSP　极限冲刺 迎面相撞

美版　游戏原名　FlatOut:Head On

○密码

在游戏的主菜单中选择“Extras”选项，再进入“Enter Code”就可以输入密码了。

密码	作用
GIEVEPIX	获得所有车辆和大量点数
GIVEALL	开启所有赛道
ELPUEBLO	获得大轮车
RAIDERS	获得大卡车
WOTKINS	获得悬浮车
KALJAKOPPA	获得火箭车
GIEVCARPLZ	获得学校巴士
GIVECASH	获得大量点数

○隐藏车辆

获得游戏中的每个杯赛的冠军，就能得到一些性能优秀的车辆。赢得德比赛的奖励是一辆Venom，竞速赛冠军的奖励是一辆Insetta，而想获得Bullet Gt则要赢得街道赛的奖杯。



PSP 乐高印第安纳琼斯 最初的冒险

美版 游戏原名 Lego Indiana Jones: The Original Adventures

○物品、能力密码

这里的密码需要在大厅一楼左边教室（Classroom）的黑板前输入。



密码	效果
3X44AA	Secret Characters
B1GW1F	Fertilizer
4ID1N6	Disguises
3HE85H	Silhouettes
VNF59Q	Beep Beep
33GM7J	Ice Rink
FJ59WS	Fast Fix
0P1TA5	Super Slap
VM4TS9	Treasure × 2
378RS6	Fast Dig
V83SLO	Fast Build
VIKED7	Artifact Detector
VLWEN3	Treasure x4
WWQ1SA	Poo Treasure
VN3R7S	Super Scream
VIES2R	Character Treasure
V84RYS	Treasure × 6
MDLP69	Regenerate Hearts
VUT673	Parcel Detector
VKRNS9	Disarm Enemies
A72E1M	Treasure × 8
H86LA2	Treasure Magnet
VI3PS8	Treasure × 10
B83EA1	Invincibility

○人物解锁

在大厅一楼左边教室（Classroom）的黑板前可以输入下列密码，就能获得各种不同的人物。

密码	人物
04EM94	Barranca
CHN3YU	Belloq (desert)
TDR197	Belloq (jungle)
VEO29L	Belloq (priest)
8246RB	Boxer
VJ5TI9	British officer
DJ5I2W	British troop
B73EUA	British troop commander
VJ3TT3	Captain Katanga
ENW936	Chatterlal
3NK48T	Chucin
2K9RKS	Colonel Dietrich
8EAL4H	Colonel Vogel

密码	人物
C7EJ21	Dancing girl
12N68W	Desert digger
2MK45O	Desert enemy officer
N48SF0	Desert masked bandit
3RF6YJ	Desert monkey man
4NSU7Q	Desert soldier
1MK4RT	Desert swordsman
3NFTU8	Donovan
JSNRT9	Dr. Schneider (desert)
VMJ5US	Dr. Schneider (officer)
S93Y5R	Enemy Bazookaman1
MK83R7	Enemy bazookaman2
VJ48W3	Enemy butler
1MF94R	Enemy communications officer
VJ7R51	Enemy guard
YR47WM	Enemy guard (Nepal)
572E61	Enemy officer
B84ELP	Enemy pilot
V75YSP	Fedora
0GIN24	First mate
NE6THI	Grail knight
H0V1SS	Hovitos tribesman
VJ85OS	Indiana Jones (officer)
4J8S4M	Indiana Jones disguised
24PF34	Jungle guide
WMO46L	Kaokan
3M29TJ	Kazim (desert)
NRH23J	Kazim (Venice)
2NK479	Laoche
NFK5N2	Maharaja
13NS01	Major Toht
FJUR31	Mola Ram
2NKT72	Pankot assassin
VN28RH	Pankot guard
KD48TN	Punjabi dignitary
4682E1	Punjabi village elder
VJ37WJ	Sherpa brawler
ND762W	Sherpa gunner
0E3ENW	Slave child
VM683E	Thuggee
CNH4RY	Thuggee Chatterlal
T2R3F9	Thuggee priest
VBS7GW	Thuggee slavedriver
VK93R7	Willie J
MEN4IP	Willie pajamas
3NSLT8	Wuhan

PSP 罪恶装备XX 重音核心 PLUS

日版 游戏原名 ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

○特殊颜色

在选择人物时，玩家可以按L键切换AC、EX、SLASH和RELOAD四个配色主题，每个主题中按□、×、△、○或R来选择人物都会看到不同的颜色。其中有一些明显是恶搞的配色，如SLASH中蓝发红目凌波主题的Jam、紫绿相间初号机配色的Justice、白紫搭配水银灯风格的Dizzy等。另外，选人时如果不慎选错人物或配色，可以按SELECT重选。

○EX人物



EX人物的选择方法是在选人界面按下START再选择“EX”。这些人物的招式和普通版几乎完全不同，性能差别也非常大。EX人物并非初始就能选，而是要在故事模式中完成相应角色的故事、在生存模式里打败过相应的黑色角色、或是在任务模式里击败相应对手后才可以选择。

○金、黑人物

金色人物浑身金光，速度、攻击力和招式性能都有大幅强化，选人时按L至SLASH主题再按R键选择；黑色人物通体漆黑，TG无限，选人时按L至RELOAD主题再按R键就能选择。这两种人物都是对付CPU的利器，出现方法和上面类似：要在故事模式中完成相应角色故事的所有路线、在生存模式里打败过相应的金色角色、或是在任务模式里以3名不同的人物击败相应对手后就可以选择了。

○隐藏人物

原圣骑士团长Kliff Undersn与Gear们的首领Justice作为隐藏角色也可以在游戏中选择。他们出现的方法是完成他们的故事模式或在任务模式中分别完成5个、10个任务。

○EX挑战

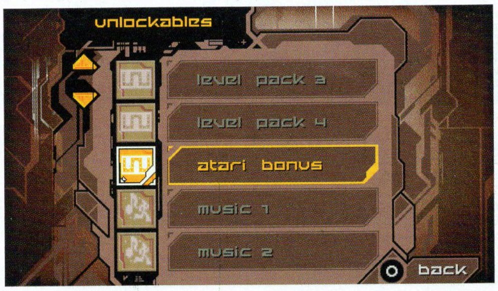
在进入街机模式、生存模式、勋章模式等游戏模式时如果玩家按住L键再进入，就能遇到EX人物、黄金人物等很有挑战性的对手。

PSP N+

美版 游戏原名 N+

○额外关卡

在主菜单中的“Unlockables”选项中按住L键和R键不放，再输入“×、○、×、○、×、×、○”，就能激活45～49这5个“雅达利奖励关”，这些关卡难度非常高，玩家可以挑战一下。另外，NDS版中此秘技也有效，只是要输入的指令变成了“A、B、A、B、A、A、B”。



PSP游戏综合发售表

发售日	中文译名	原名	版本	厂商	类型	售价
2008年10月						
2日	一骑当千 雄辩之拳	一騎当千 エロクエント フィスト	日版	MMV	ACT	5229日元
3日	FIFA足球 09	FIFA Soccer 09	欧版	EA Sports	SPG	29.99欧元
7日	NBA Live 09	实况NBA 09	美版	EA Sports	SPG	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌开拓者	マクロスエース フロンティア	日版	NBGI	ACT	5040日元
16日	勇者别嚣张or2	勇者のくせになまいきだor2	日版	SCEJ	SLG	3980日元
21日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	美版	Square Enix	RPG	39.99美元
21日	格斗之王精选 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	美版	SNK Playmore	FTG	29.99美元
23日	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	日版	SCEJ	ACT	4980日元
23日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 紅輝の魔石	日版	SEGA	RPG	5040日元
23日	萌麻将	萌える麻雀 もえじゃん!	日版	Hudson	TAB	5040日元
24日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	欧版	Activision	ACT	29.99欧元
28日	BEN 10 外星之力	BEN 10: ALIEN FORCE The Game	美版	D3 Publisher	ACT	29.99美元
30日	水月 携带版	水月 ポータブル	日版	GN Software	AVG	5040日元
30日	星色的赠物 携带版	星色のおくりもの Portable	日版	Takuyo	AVG	6090日元
2008年11月						
1日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	欧版	Ubisoft	SLG	29.99欧元
13日	定制我们的世界	注文しようぜ! 俺たちの世界	日版	Global A Entertainment	RPG	5040日元
13日	战国绘札游戏 不如归 乱	战国绘札游戏 不如归 —HOTOTOGISU— 乱	日版	Irem	TAB	5040日元
18日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	美版	EA Games	RAC	39.99美元
20日	普利尼 我做主人公可以吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日版	日本一Software	ACT	5229日元
20日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	日版	NBGI	ACT	5040日元
27日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	日版	Alchemist	FTG	6090日元
27日	啪嗒嘭2	パタポン2 ドンチャカ	日版	SCEJ	MUG	4980日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制覇	日版	Spike	A・AVG	5229日元
27日	萌萌2次大战略 豪华版	萌え萌え2次大战(略) デラックス	日版	System Soft Alpha	SLG	5040日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	日版	Koei	ACT	5544日元
27日	英雄传说 空之轨迹 豪华套装版	英雄传说空の轨迹セット	日版	Falcom	RPG	9801日元
2008年12月						
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	日版	Best Media	ACT	5040日元
18日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	日版	Square Enix	FTG	6090日元
未定	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム	日版	5pb.	AVG	5040日元
未定	绯色的碎片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	5040日元
2008年冬						
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	日版	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
未定	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	日版	Koei	ACT	售价未定
未定	双星物语	Zwei!!	日版	Falcom	A・RPG	5040日元
未定	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	日版	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	日版	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	日版	NBGI	SLG	售价未定
未定	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	日版	NBGI	RPG	售价未定
未定	乐克乐克2	LocoRoco2	日版	SCEJ	ACT	售价未定
2009年						
春	零・超兄贵	零・超兄贵	日版	Gungho Works	STG	6090日元
春	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	日版	Capcom	ACT	售价未定
未定	世界足球 胜利十一人 无所不在2009 (暂名)	ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション2009 (暂名)	日版	Konami	未定	未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダムハーツ バース バイ スリープ	日版	Square Enix	RPG	未定
发售日未定						
未定	EX人生游戏(暂名)	EX人生ゲーム(暂名)	日版	Atlus	TAB	未定
未定	女神异闻录PERSONA(暂名)	ペルソナ(暂名)	日版	Atlus	RPG	未定
未定	皇帝的财宝(暂名)	ランドストーカー(暂名)	日版	Climax	A・RPG	未定
未定	《鬼泣》系列	デビル メイ クライ シリーズ	日版	Capcom	未定	未定
未定	捉猴啦 哔波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记	日版	SCEJ	AVG	未定
未定	GT赛车4 携带版(暂名)	グランツーリスモ4 モバイル(暂名)	日版	SCEJ	RAC	未定
未定	魔界大战(暂名)	魔界ヴォーズ(暂名)	日版	日本一Software	未定	未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	日版	Square Enix	RPG	未定
未定	寄生前夜 第三个生日	ザ サード バースデイ	日版	Square Enix	A・RPG	未定
未定	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	日版	SNK Playmore	FTG	未定

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
掌机王荣誉出品

PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 7-88618-145-0
9 787886 181450 >

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PLAYSTATION PORTABLE
专辑

特别企划

PSP名人堂 | **花落尘埃**
——PSP与Galgame漫谈

玩转PSP
PSP购买、使用全面介绍

游戏小说
战神 奥林匹斯之链

上手指南
侍道 携带版 / 星球大战 原力释放 / 家庭教师REBORN 斗技场 / 幻想国物语 2in1 携带版
等10余款PSP游戏的入门教程

ISBN 7-88618-145-0
9 787886 181450 >
本手册随盘附赠不能单独销售
PSP专辑光盘 定价：28元